Tekstipõhine RPG konsoolirakendus

Näide: <http://textadventures.co.uk/games/tag/rpg>

\* Otsused muudavad mängu käiku

\* Võitlussüsteem

\* Energia, mana, stamina

\* Graafilist disaini pole (Konsooli võib tekstiga joonistada)

---Script---

Story - ida-virumaa elu.

Peategelane - Artjom

Story põhimõte - kutt satub halba seltskonda surutakse viin näppu, elu muutub aina aina aina ja aina sitemaks (no ikka aina) tulevad tema sitad eluvalikud

(narko tarbimine, müük,alakale suitsu/kangema ost, Peksmine, kaklema, röövid, koduvägivald, vanematega sitt lugu ja lugu lõppeb sellega, et kutt läheb narkojoobes röövile ning saab kuuli väga lihtne või mis.

Süsteemid:

\*Stamina //Tegevusala määrab

\*Agility //Tegevusala määrab

\*Luck

\*Respect //Tegevusala määrab

\*Money //Alguses 100 eurot

\*Karma //Alguses 0 (-100 kuni 100)

### 1. Valik: Vabal ajal tegeleb ###

Poksiga: EASY

AGI: +50/100

STA: +60/100

REP: +80/100

Jalgpalliga: MEDIUM

AGI: +75/100

STA: +80/100

REP: +70/100

Iluusutamisega: HARD

AGI: +60/100

STA: +30/100

REP: -40/100

Day 1 :

Sinu tegelane on Artjom, üheksanda klassi Õpilane, kes hiljuti kolis Ida-Virumaale Kohtla-Järvesse. Linnas on tal raske tutvuda inimestega ning tal trenn, mis algas alles paari kuu eest, jäi katki, ning nüüd peab ta otsima uue treeninguala. Artjom oli viieline oma eelmises koolis, aga peale kuu aega olles Kohtla-Järvel, ei olnud ta sõbrunenud kellegagi oma klassis, ning sellepärast ei olnud tal tulevasel vanaaasta õhtul mitte midagi teha.

Artjom ärkab üles ja seab end valmis kooli minema 28. Detsembri hommikul. Ta peab minema, kuna tal on vaja õpetajatega vestelda, ning kinnitada neile oma olukorda klassikaaslaste ja üleüldiselt pere kohta. Teel õpetajate toa juurde kohtab Artjom kahte klassivenda, Marek ja Siim. Marek ja Siim on parimad sõbrad ning alati vestlevad ning naljatavad üksteise vahel. Nad märkavad Artjomi ning suunduvad kiiresti tema poole:

M&S: “Kuule, Jou, Artjom.”

A: “Jah?”

M&S: “Plaanid peole ka tulla või? Oleks vaja veel inimesi poodi ennem saata, et ikka snäkke ja juua oleks.”

A: “Pidu? Ei ma ei saa, ma ei ole vist isegi kutsutud.”

M&S: “Mismõttes pole kutsutud, kõik on kutsutud, mees, ootad siin eraldi kutset mingi hõbedase kandiku peal või?”

A: “Mitte päris, lihtsalt ei arvanud…”

M&S: “Vahet pole mees, tuled või ei?”

A: “Võib-olla, ei oska öelda, hiljem räägime.”

Marek ja Siim vaatavad imestunud nägudega Artjomi poole, kui ta jalutab ära õpetajate toa poole oma intervjuu jaoks.

…31. Detsember. Artjom on õhtupoolikul poe ees, ema saatis ta sinna, et osta koju süüa ja juua. Teed takistab must BMW E39, juhid on samad Marek ja Siim:

M&S: “Noh? Kas siis tuled või ei? Ütlesid meile paar päeva tagasi, et mõtled.”

A: [Jah/ei]

Jah: Marek kutsub Artjomi kiiresti autosse, nad sõidavad peo poole, jutustades ja rääkides ükskõik millest pähe tuleb.

Ei: Siim arvab, et Artjom naljatab, ning tirib ta autosse sisse, nad ei räägi midagi terve tee.

Peol märkab Artjom, et on palju tundmatuid nägusid, kuid suuremad grupid ikkagi suhtlevad pigem üksteise vahel, kui kellegi teisega. Artjom läheb elutuppa otsima endale juua, teel sinna märkab ta pikka, blondi noormeest, kes märkab ise ka Artjomi ning suundub tema poole.

D: “Tervist, tundud uus siin. Olen Dimitri.”

A: “Artjom, kolisin siia mingi kuu aega tagasi, niiet olen jah päris uus.”

D: “Ah, Artjom, Marek juba mainis sind paar päeva tagasi. Kuid Siim mitte.”

A: “Kas sa juhtud teadma ka, et kes see peo peremees on?”

D: “Juhtun ikka, vaatad praegu tema poole, ning ta pakub sulle praegu juua.”

A: “Ei ma ei tea, pole joonud ennem.”

D: “Tohoh, siis kohe peab võtma veidi. Tule kööki, paarid juba ootavad mind. Las tutvustan teid.”

Poisid seavad suuna Kööki, köögis seisavad õllekarbi kõrval kaks teist noormeest ning üks tüdruk. Dimitri kuulutab kõval häälel:

D: “Tervist sõbrad, see siin on Artjom, uustulnuk meie seas. Väidab, et pole kunagi enne joonud.”

V(Vladimir): “Ikka päris vägitegu, peame purju saama nii kiiresti, kui võimalik.”

P(Peeter): “Olen täitsa nõus.”

T(Tanja): “Jätke uustulnuk rahule, ei ole vaja teda nii kiiresti nüüd ära ka rikkuda.”

V: “Millal meie uustulnuaid rikkunud oleme?”

P: “See eelmine nädalal üks poiss, jõi ennast purju ning jäi kraavi magama. Ema kolis temaga 3 päeva hiljem minema.”

V: “Okei, nimeta kaks korda.”

T: “Parem mitte, ära hirmuta Artjomi minema.”

A: “Ei hirmuta see mind veel, mul veits närvivõimu.”

D: “No vat, see on õige mees.”

T: “Suitsu soovid?”

A: “[Yes/No]”

Artjom võtab suitsu proovida / Ei võta, aga pressitakse peale. Ta ärkab hommikul üles, kõik läinud ja ise on tal kohutav peavalu, kõrval laua peal seisab paber, nimedega Dimitri, Vladimir, Peeter ja Tanja, paberi peal on ka inimeste telefoninumbrid. Artjom juba tunneb. Et on õige grupiga heal järjel.

Day 2 :

Artjom ja Dimitri jautavad peo poole, mis juba teist nädalat järjest toimub Dimitri pool. Nad jõuavad oma grupiga kokku, teretavad üksteist ja on jällegi teel peo poole. Sinna jõudes võtab Artjom suitsu ning grupp hakkab rääkima.

T: “Oled hakanud ikka korralikult suitsetama, veits paljuks ei lähe?.”

A: “Enda arust mitte, küll järgmine nädal maha jätan.”

D: “Õige mees.”

P: “Ega las ta suitsetab, kui soovib. Pole midagi viga sellel ju.”

T: “Ega vist jah ei ole, mis mul kah öelda? Ise joon nagu sinivaal.”

V: “Sinivaalad ei joo Tanja, õpi veits bioloogiat.”

T: “Jää vait…”

Tanja ja Vladimir jäävad kaklema üksteise vahel, samal ajal Peeter läheb otsima rohkem juua, Dimitri ja Artjom lähevad ja jalutavad välja õue. Õues tõmbab Vladimir välja ühe tableti.

D: “Soovid?”

A: “Mitte eriti, mida ma sellega peale hakkan?”

D: “Ei midagi erilist, see lihtsalt teeb hea tunde sul, ning nalja saab ka veits.”

A: “Ei soovi väga, mul piisavalt lõbus.”

D: “Aga mis siis kui joogiga pakun?”

A:[Yes/No]

D/yes: “No davai, nüüd alles käib.”

D/no: “Einoh, vähemalt võta siis juua, selle jaoks sa veel ju arg veel ei ole enam, jah?”

Peale tableti/joogi võtmist langeb Artjom põlvili ning hakkab tundma end imelikult, silme eest läheb korraks mustaks ning tagasi tulles näeb Artjom rusikat enda poole lendamas. Läheb võitluseks.

*Võitlus dialoog:*

*A: “Mis te mulle lõuga nüüd suvalt annate?”*

*Suvakas: “Sa siin ise käperdad tüdrukuid.”*

*A: “Mida te ajate?”*

*((Esimene osa saab läbi, tuleb teine võitleja.*

*A: “Te ei saa must jagu, mis te siin ikka vehite?.”*

*Suvakas: “Tanja lükkasid trepist peaaegu alla kaabakas.”*

*A: “Ei lükanud!!!”*

*((Teine võitleja kaotab, tuleb Dimitri ja hakkab võitlema.*

*A: “Dimitri!?!? Miks sina ka vehid.”*

*D: “Tuled siin minu pidu rikkuma ahv? Lendad siit tänavale.”*

*D: “Õpi vehkima maun, lükkan su kraavi.”*

*((Artjom saab tappa, Reputation 0.*

Artjom saab tappa peol ja kaotab terve oma reputatsiooni, sina pead teda nüüd aitama, treeni teda ja aita tal saavutada oma loole lõpp, missugune see välja näeb, on kõik sinu kätes.

Day 3: