

# Královstvo červených stromov

Manuál a kompletný návod k hře

## Úvod

Milý hráč,

Dostala sa ti do rúk dobrodružná hra, v ktorej sa presunieš do iného času a do iného sveta: ako stroskotanec sa ocitneš v ostrovnej ríši Breina, z ktorej si vyslaný do Veľkej zeme, nájsť nevlastného strýka.

S myšlienkou vyrobiť dobrodružnú hru, v ktorej by ožil svet Sulkov a niekoľko mytologických postáv, som sa zaoberal už dávnejšie. Prvé pokusy napísať herný „engine“ pre dobrodružné hry prišiel už na sklonku roku 2006, keď som ako absolvent školy nastúpil do zamestnania na Slovenskej poľnohospodárskej univerzite. Ukázalo sa, že nájsť vôľu, nápady, pomôcky a kopu času na tvorenie mi chvíľu potrvá, a tak prešlo až ďalších 5 rokov, kým hra konečne uzrela svetlo sveta.

Hra však stále nie je dokonalá. Predovšetkým príbeh je rozdelený do troch častí, pričom *Kráľovstvo červených stromov* je prvým dielom. Druhou vecou je technické spracovanie, ktoré, žiaľ odráža moje nie príliš dokonalé schopnosti grafika. Je to taktiež moja prvá hra, v ktorej som sa snažil vyrozprávať príbeh, a tak zrejme obsahuje aj chyby týkajúce sa podania príbehu.

Napriek tomu si však myslím, že hra splní účel, pobaví a možno vás na chvíľu preniesie do iného sveta, kde sa dá zažiť veľké dobrodružstvo.

Za pomoc pri tvorbe hry by som rád zvlášť poďakoval Jánovi Skypalovi – za pomoc s testovaním a úvodnú skladbu pre hru a svojej najdrahšej za to, že má pochopenie pre moju programátorskú dušu.

Dosť však bolo slov, neuveriteľný svet Veľkej zeme a ostrovnej ríše Breina čaká!

## Inštalácia

1. Skontrolujte, či váš počítač spĺňa minimálne požiadavky pre spustenie hry:

**CPU:** Pentium MMX

**Pamäť RAM:** 64 Mb

**Voľné miesto na pevnom disku:** 80 Mb

**Rozlíšenie monitora:** minimálne 1024x768

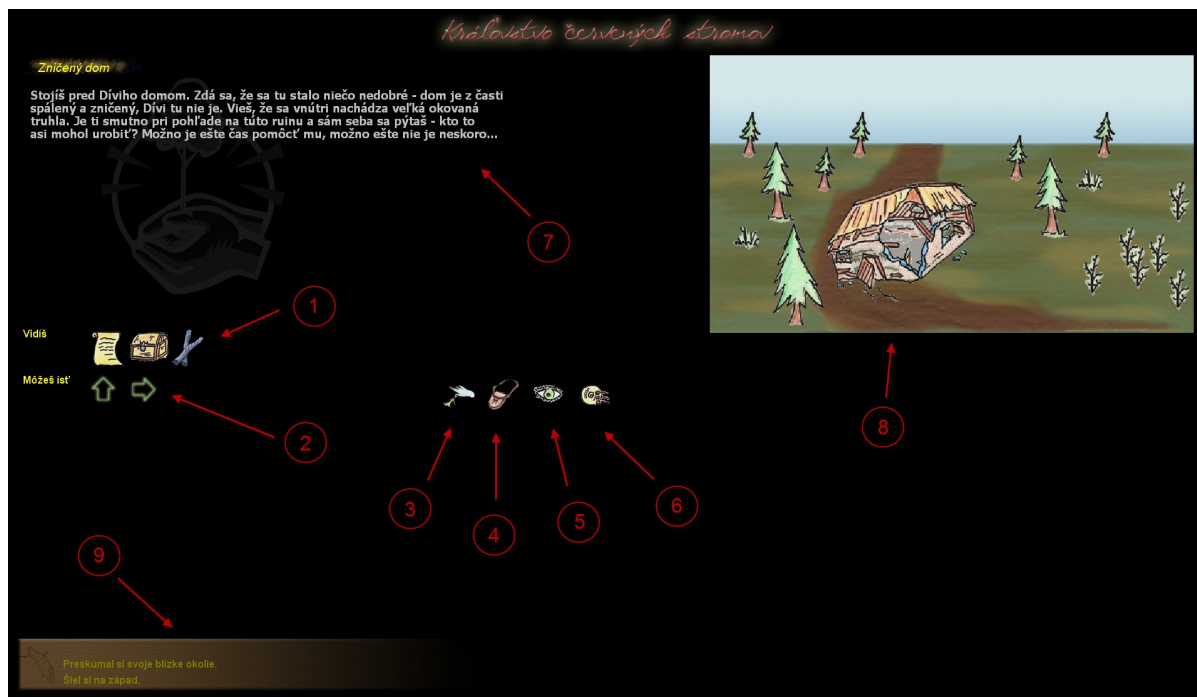
V prípade že inštalujete hru na systéme Linux, hra vyžaduje nainštalovanú knižnicu SDLlib (SDL\_sound, SDL\_mixer) (v1.2.14)

2. Skopírujte obsah CD do ľubovoľného adresára, v ktorom máte prístup k zapisovaniu.

3. Hru spustíte hlavným súborom **rt.exe**. (v prípade systému Linux je to súbor **rt.linux**)

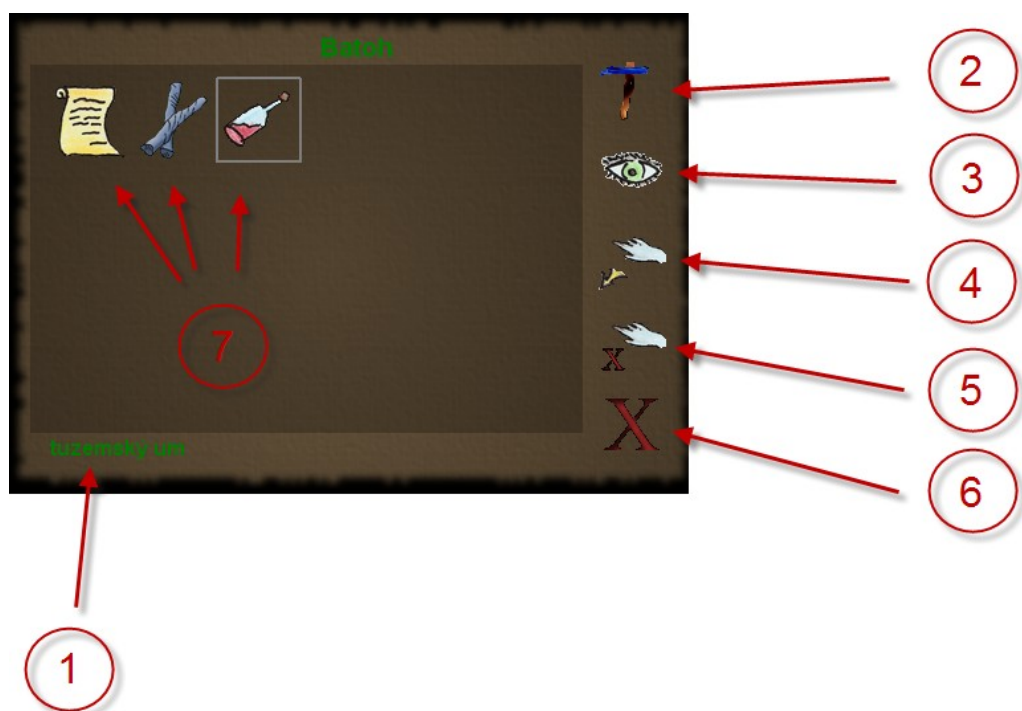


## Ovládanie



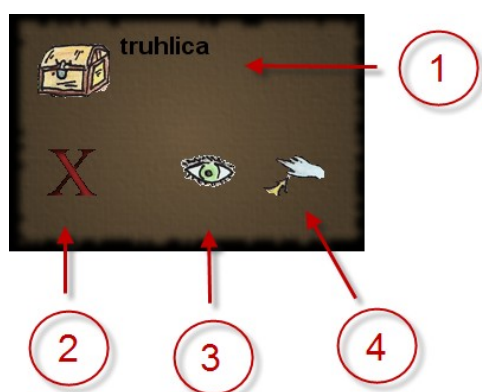
### Hlavná obrazovka:

1. Zoznam predmetov, ktoré sa nachádzajú v danej lokalite. Po kliknutí na predmet sa otvorí menu s ponukou, čo s daným predmetom urobiť.
2. Zoznam povolených smerov, ktorými je možné ďalej ísť. Po kliknutí na príslušnú ikonu sa hráč posunie do inej lokality. (lokality sú rozmiestnené podľa svetových strán)
3. Vezmi všetky predmety. Pokiaľ sa nachádza v danej lokalite viacero predmetov, hráč môže kliknutím na túto ikonu vziať všetky predmety do batohu, namiesto toho, aby musel kliknúť na každý predmet zvlášť.
4. Batoch. Po kliknutí sa zobrazí batoh s predmetmi, ktoré má hráč so sebou. V menu batoh sú ďalšie ikony na manipuláciu s predmetmi.
5. Preskúmaj. Po kliknutí postava preskúma svoje blízke okolie. (aktuálnu lokáciu)
6. Hlavná ponuka. Po kliknutí sa otvorí ponuka, cez ktorú je možné zmeniť nastavenia hry, uložiť/nahrat' aktuálnu pozíciu alebo ukončiť hru.
7. Hlavná textová časť. Tu sa zobrazujú opisy prostredia, v ktorom sa hráč nachádza.
8. Obrázok aktuálnej lokácie, v ktorej sa hráč nachádza.
9. Informačná časť. Tu sa zobrazujú posledné hráčov kroky, pre lepšie zorientovanie a aktuálny smer či predmet, pokiaľ naň hráč ukazuje myškou.



Batoh hráča:

1. Názov aktuálneho predmetu.
2. Použi aktuálny predmet.
3. Preskúmaj aktuálny predmet.
4. Polož aktuálny predmet. (je možné ho opätovne zdvihnúť)
5. Zahod' predmet. (bude navždy zahodený)
6. Zatvor okno.
7. Predmety.



Ponuka pri vzatí predmetu:

1. Názov predmetu a jeho obrázok.
2. Zatvor okno a nič neurob.
3. Preskúmaj predmet.
4. Vezmi predmet do batohu.

## Kompletný návod

V tejto časti nájdete kompletný návod k hre. Dobrodružné hry by sa síce mali hrať hrať bez nutnosti použiť ho (značne to pomáha atmosfére a ponoreniu do hry), ale bolo by nefér, keby hru hráč nevedel dokončiť, pretože narazil na dajaký „zákys“. Hra by mala predovšetkým zabaviť a tak, pokiaľ sa vyskytne situácia, že neviete ako ďalej, máte možnosť si pomôcť prečítaním si patričnej časti návodu. Hra je ovšem pomerne krátka, takže pevne verím, že nasledujúci návod nebudete musieť nikdy vziať do rúk.

### Pobrežie

Na začiatku hry sa ocitneš na brehu mora. Hneď pri môle preskúmaj okolie a objavíš fľašu rumu (**tuzemský um**), ktorú vezmi. Chod' na sever. Ocitneš sa na lúke, kde je pohodená **palica**, ktorá by sa mohla hodiť, a tak ju vezmi do batohu. Vráť a naspäť k mólu na juh a vyraz smerom na západ. Hneď vo vedľajšej obrazovke je veľký strom, ktorý je možné preskúmať. Pokračuj na západ.

Ocitneš sa pred zrúcaninou domu, ktorý ako sa ukáže, patril Dívimu. Prehľadaj ho. Objavíš truhlu, **kresadlo** a poznámky (**okaz**). Truhlu nie je možné ani vziať, ani otvoriť, a tak vezmi **odkaz**. Chod' ďalej na sever. Hneď za Dívihu domom narazíš na opilca. Po krátkom rozhovore mu daj fľašu rumu (použi tuzemský um). Za odmenu ti dá **klúč** a potom odíde. Vezmi zaujímavu vyzerajúcu **sekeru** z pňa a vráť sa k Dívihu domu. Použi klúč na truhlu a dostaneš sa k **minciam**, ktoré vezmi do batoha. A teraz môžeš smelo vykročiť na východ.

Po chvíli narazíš na lúku, na ktorej už ďalej nejde ísť na východ. Tu použi sekeru, ktorou si presekaš cestu ďalej. Chod' teda znovu na východ. Hneď na ďalšej obrazovke je jaskyňa. V žiadnom prípade nepokračuj na východ (čo by skončilo tvojou smrťou), ale preskúmaj okolie. Objavíš tajný vchod do jaskyne. Chod' do nej (dolu).

### Jaskyňa

Ocitol si sa v jaskyni. Hoci máš pri sebe kresadlo a všetky potrebné veci k vyrobeniu fakle, nepodarí sa ti ju vyrobiť a tak musíš vyraziť na sever aj bez nej. Hneď ako sa vydáš hlbšie do jaskyne, budeš čeliť prepadu. Na tvoje šťastie, bojovník sa pošmykne a je vyradený z boja. Preskúmaj miestnosť. Pri mŕtvom tele objavíš **meč** a **klúčik**. Oboje vezmi a pokračuj na východ. Tu objavíš kopu **šrotu**. Použi palicu a podarí sa ti vyrobiť **jednoduchý krompáč**.

Chod' nazad na západ a pokračuj na sever. Prídeš do miestnosti s dvoma sochami – strážcami. Prehľadaj miestnosť a objavíš tajnú chodbu. Zatiaľ nemá zmysel ňou ísť a tak pokračuj na západ. Prídeš k **banskému vozíku**. Tu použi krompáč, čím odstrániš prekážku v este a pokračuj ďalej na západ. Stojíš uprostred križovatky. Chod' na juh do dielne. Prehľadaj miestnosť a objavíš **bábiku** a **lano**. Vezmi ich a vyber sa cestou okolo banského vozíka do miestnosti so sochami. Teraz sa vydaj tajnou chodbou na sever, ktorú si tu predtým objavil.

Stojíš pred strážnikom, ktorý je ovšem pomätený a nechce ťa pustiť ďalej. Daj mu bábiku. Tá ho upokojí a on ťa zato pustí ďalej. Chod' teda na západ. Dostaneš sa do veznice, v ktorej je tajomné dievča zamknuté v reťaziach. Po krátkom rozhovore použi

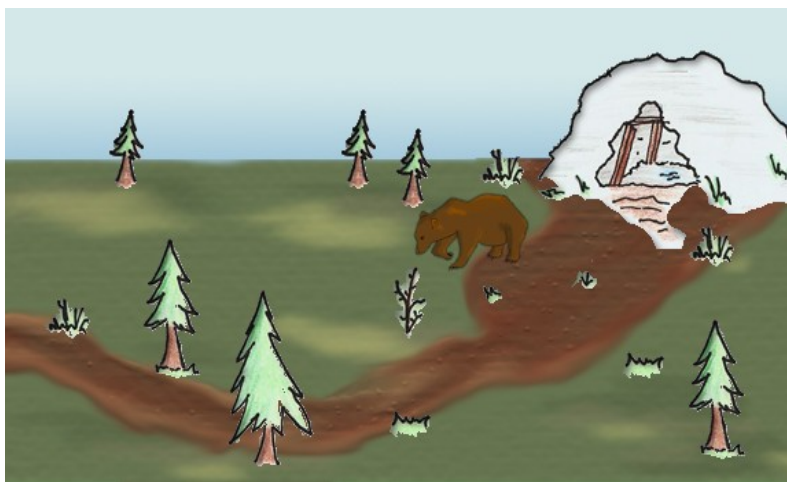
klúčik, ktorý si dávnejšie našiel spoločne s mečom u mŕtveho bojovníka. Za oslobodenie sa ti dievčina poďakuje a odokryje ti tajnú chodbu v miestnosti so šialeným vojakom. Chod' teda na východ k nemu a pokračuj ďalej až do miestnosti s oltárom. Tu vezmi **amulet**.

Teraz potrebuješ ísť znovu do miestnosti so šrotom. Chod' teda na západ, juh, juh, východ. Pri šrote použi lano. Vyrobíš si **lano s hákom**.

Vráť sa na veľkú križovatku za miestnosťou s banským vozíkom. Tentokrát chod' na sever. Okamžite, ako vstúpiš do miestnosti zistíš, že tam nie si sám a si napadnutý. Jediný spôsob, ako prežiť útok je použiť meč. Tým zneškodníš útočníka a cesta na povrch je voľná. Musíš však ešte použiť lano s hákom, aby si sa dostal k otvoru. Potom už len vyšplhaj hore.

### Dedina

Pred jaskyňou už medveď nestráži, a tak pokojne prejdeš na západ a dva krát na sever. Ocitneš sa na ceste smerujúcej k dedine. Zodvihni **kmeň** a preskúmaj okolie. Objavíš **konár**, ktorý by sa mohol hodiť, a tak vezmi aj ten. Pokračuj na sever k dedine. Dorazíš k mostu kde je sedliak, ktorý



potrebuje pomoc s prejdením po moste. Použi drevo – opravíš most, za čo sa ti sedliak poďakuje a dá o tebe vedieť v krčme. Taktiež ti poradí, že miestny kňaz má zálubu v hudbe.

Chod' na západ a dorazíš ku križovatke pred dedinou. Vydaj sa na sever ku krčme. Cestou si vypočuješ príbeh o tajomných príšerách od rieky. Vojdi do krčmy. V krčme použi peniaze a krčmár ti predá špeciálny nôž. Teraz sa vydaj na juh až po križovatku pred dedinou. Vydaj sa na západ ku kňazovi.

Ponúkni kňazovi nôž. Ten sa poteší a vypýta si od teba ešte vhodné drevo, z ktorého by mohol vystrúhať hudobný nástroj. Daj mu preto aj konár, ktorý si našiel pred dedinou. Potešený kňaz vyrobí **píšťalu** a rád ti ju požičia. Teraz chod' na východ k mostu. Ak chceš, preskúmaj okolie a vzápätí vyriešiš problém s príšerami od rieky. Potom pokračuj ďalej východ - na pole. Tu použi píšťalu – krysy sa vystrašia a utečú preč. Uprostred poľa si popri tom všimneš **lebku** jeleňa, ktorú vezmi. Chod' naspäť na západ ku kňazovi.

Kňaz bude opäť nadšený a za odmenu ti uvoľní cestu. Chod' teda na západ. Tu sa stretneš s tajomnou dievčinou s podzemia. Po rozhovore s ňou sa vydaj ku krčme. (východ, východ, sever) a pokračuj na východ. Ocitneš sa na čistinke, odkiaľ vedie cesta preč s dediny, smerom k zrúcanine. Presvedč sa, že máš amulet so sebou a môžeš vyraziť na sever, za ďalším dobrodružstvom...

## Autori

**Design hry a námet:** Kamil Dubík

**Naprogramoval:** Kamil Dubík

**Titulná skladba:** Ján Skypala: „Šípkový princ“

**Pomoc s testovaním:**

Ján Skypala

Stanislav Slovák

Webová stránka hry: [www.charybdis.sk/redtree](http://www.charybdis.sk/redtree)

Webová stránka autora: [www.charybdis.sk](http://www.charybdis.sk)



Kráľovstvo červených stromov

(c) 2011

**Charybdis voyage** game project

Kamil Dubík