

# Nebojácna Martina

Manuál a kompletný návod k hre

## Úvod

Milý dobrodruh,

v hre Nebojácna Martina sa vžiješ do postavy 16-ročnej Martiny, ktorej sa začínajú plniť najtajnejšie sny. Zdá sa, že šťastie je na dosah ruky – stačí odpovedať na Ivanovo volanie, vyjsť pred dom a povedať mu svoje áno! Napriek tomu, ako jednoducho táto úloha vyzerá, bude to pre našu Martinu najťažšia životná skúška – bude musieť nájsť veľa odvahy a zmeniť pohľad na mnoho vecí, kým sa jej podarí prekonať nástrahy osudu, ktorý jej vytúžené šťastie nechce len tak hodiť do rúk. A ako to všetko súvisí s bojovníkmi ninja, zvláštnymi susedskými vzťahmi a skupinkou podozrivých stáhovákov, musíte už odhaliť sami...

Hra „Nebojácna Martina“ sa nesnaží byť „hardcore“ adventúrou, ale skôr oddychovou hrou, kde som sa snažil vybudovať humornú náladu a ako hlavný cieľ som vytýčil zábavu hráča. Hra preto neobsahuje žiadne zložité hádanky ani labyrinty chodieb, ponúka však jedinečnú možnosť zistiť, aké je to čeliť najväčšej výzve v živote pubertáčky...

Kamil Dubík, december 2012

## Inštalácia

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

**CPU:** Pentium MMX

**Pamäť RAM:** 64 Mb

**Voľné miesto na pevnom disku:** cca 125 Mb

**Rozlíšenie monitora:** minimálne 1024x768

Inštalovanie a spustenie rozbalenej hry:

1. Skopírujte obsah CD do ľubovoľného adresára, v ktorom máte prístup k zapisovaniu
2. Hru spustíte hlavným súborom **martina.exe**

Inštalovanie a spustenie hry s použitím inštalátora:

1. Vložte CD do mechaniky
2. Spustíte aplikáciu **setup.exe**, ktorá vás prevedie inštaláciou
3. Na ploche a v hlavnej ponuke windows bude vytvorená ikona „Nebojácna Martina“
4. Kliknutím na ikonu spustíte hru



## Ovládanie a popis GUI



Hlavná obrazovka:

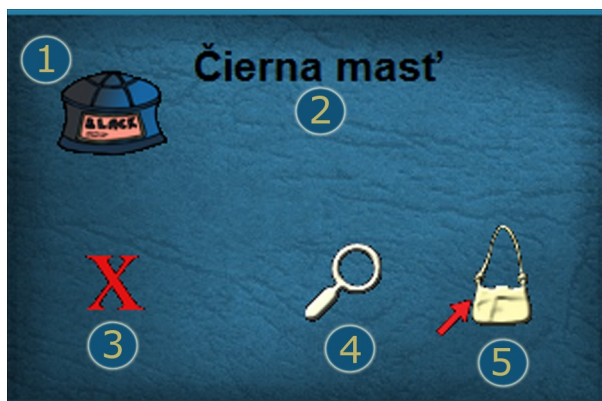
1. **Zoznam predmetov**, ktoré sa nachádzajú v danej lokalite. Po kliknutí na predmet sa otvorí menu s ponukou, čo s daným predmetom urobiť.
2. **Zoznam povolených smerov**, ktorými je možné ďalej ísť. Po kliknutí na príslušnú ikonu sa hráč posunie do inej lokality. (lokality sú rozmiestnené podľa svetových strán)
3. **Hlavná textová časť**. Tu sa zobrazujú opisy prostredia, v ktorom sa hráč nachádza.
4. **Informačná časť**. Tu sa zobrazujú posledné hráčove kroky, pre lepšie zorientovanie a aktuálny smer či predmet, pokiaľ naň hráč ukazuje myškou.
5. **Obrázok aktuálnej lokácie**, v ktorej sa hráč nachádza.
6. **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.
7. **Ukáž mapu**. (Ak je mapa zobrazená, tak ukáže aktuálnu lokalitu)
8. **Batoh**. Po kliknutí sa zobrazí batoh s predmetmi, ktoré má hráč so sebou. V menu batoh sú ďalšie ikony na manipuláciu s predmetmi.
9. **Preskúmaj**. Po kliknutí postava preskúma svoje blízke okolie. (aktuálnu lokalitu)
10. **Hlavná ponuka**. Po kliknutí sa otvorí ponuka, cez ktorú je možné zmeniť nastavenia hry, uložiť/nahrat' aktuálnu pozíciu alebo ukončiť hru.



Batoh hráča:

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

Ponuka pri vzatí predmetu:



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

## Kompletný návod

### Tvoj byt

Príbeh sa začína v tvojej izbe. Prehľadaj ju a nájdeš **denník**, ktorý si môžeš prečítať, no v hre nemá väčší zmysel. Vezmi si **sandále** a použi ich. Tým sa ti otvorí cesta von z izby, a tak môžeš vyraziť za dobrodružstvom. Chod' na východ a ocitneš sa na chodbe. Skús ísť najprv na juh, von z bytu. Ocitneš sa na chodbe, ktorá je nepriechodná, keďže je plná nábytku. Nenechaj sa znechutiť a preskúmaj okolie. Na jednej zo skriň objavíš **sviečku**, ktorú vezmi. Ak chceš, môžeš sa porozprávať aj so sťahovákcom a potom sa vráť do bytu. (S)

Chod' na východ a ocitneš sa na chodbe bytu. Túto prehľadaj a objavíš **kufrík s náradím**, ktorý tiež preskúmaj detailnejšie. Nájdeš v ňom skrutkovač a baterku, ktoré vezmi so sebou. Teraz chod' na sever do kuchyne. Tu sa na stole nachádza **kost'**, ktorá sa zide neskôr, keď sa stretneš so zákernou čivavou. Chod' na západ do rodičovskej izby. Preskúmaj aj túto a objavíš otcove tajomstvo - tvoj otec trénuje bojové umenie a používa pri tom aj **lano, kimono a čiernu masť**. Všetky tri predmety vezmi do batohu a pokračuj dva krát na východ, do obývačky. Vezmi **ceruzku na oči** a chod' do kúpeľne. Otvor batoh a použi ceruzku na oči. Ukáže sa, že ceruzka je už stará a je príliš zaschnutá, a tak ti nezostáva nič iné, než experimentovať: použi čiernu masť a po povzbudivom pokochaní sa, môžeš ísť nazad do kuchyne (Z, S). Tu použi skrutkovač, ktorým opraviš balkónové dvere a vyjdi na balkón. Potrebuješ s dostať ďalej, ale zatiaľ nie je možné dostať sa na maliarsky výťah. Použi teda lano na ukotvenie výťahu a môžeš naň preskočiť.

Ak chceš, môžeš prehľadať výťah. Objavíš tu akýsi **obrázok** a **slivovicu**, ktorú však radšej nepi, keďže by sa ti zatočila hlava a ďalší prístup na výťah by bol zamedzený. Preskoč ďalej na balkón susedky Churovcovej. Tu sa ocitneš v nezávideniahodnej situácii: balkón je strážený nebezpečnou čivavou, ktorá ťa hneď privítala tým, že ti roztrhla šaty. Máš teraz na výber dve možnosti, ako situáciu vyriešiť:

1. Použi kost', ktorú máš v batohu. Zákerná čivava ju síce nebude chcieť zožrať, ale podarí sa ti trafiť ju tak nešikovne, že ju trafiš omylom trafiš po hlave. Omráčená čivava už viac nebude problémom. Aspoň nie teraz...
2. Druhou možnosťou je použiť popolník, ktorý je na parapete hneď vedľa teba. Vezmi teda popolník a preskúmaj ho. Nájdeš v ňom **špak**, ktorý si môžeš vziať, ale nie je potrebný. Teraz použi popolník a výsledok bude veľmi podobný, ako v prvom prípade.

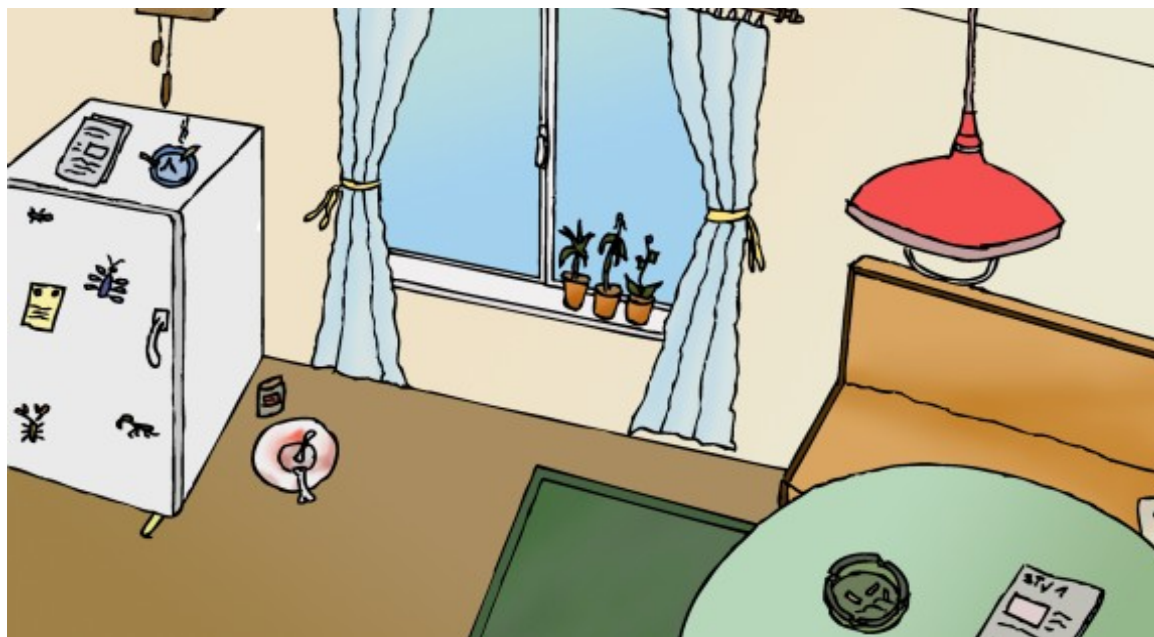
Potom chod' na juh, do obývačky pani Churovcovej.

### Byt pani Churovcovej

Obývačka je podobne ako balkón plná rastlín, ale tie ťa nemusia zaujímať. Chod' na východ do kuchyne. Preskúmaj ju a objavíš **lekárničku, zápalky** a **kľúčik** od schránky. Všetko to vezmi. Za žiadnu cenu nechod' skúmať tajomný zvuk do miestnosti na východe. Pani Churovcová má slabé srdce a tvoja neočakávaná návšteva by mala nepríjemné následky, čo by znamenalo koniec hry. Chod' radšej na juh do chodby. Tu sa nachádza len **smetiak**, ktorý je však k ničomu (môžeš ho preskúmať a dozvedieť sa čosi viac o pani Churovcovej...), a tak pokračuj až do obývačky na západ.



Nájdeš tu **vodítko** na psa, ktoré vezmi so sebou a potom sa vráť späť na chodbu. (Vodítko sa dá použiť len v prípade, že neskôr budeš chcieť vrátiť do bytu pani Churovcovej, ale to nebude nutné. Oplatí sa ho však použiť z dôvodu, že hráč je za to ocenený vyšším skóre.) Byt pani Churovcovej však nemôžeš opustiť - bráni ti v tom predstava, že tvoje šaty sú natrhnuté po útoku čivavy. Našťastie, batohu nesieš kimono. Použi ho a cesta von z bytu sa otvorí. Akonáhle vyjdeš na chodbu, vo dverách sa objaví čivava a bude ti brániť v ceste späť do bytu. Tu je možné použiť zmieňované vodítko.



### V chodbách

Chodba je plná nábytku a jediný smer, ktorým sa dá vydať, je ku schodisku. Pokračuj na východ a potom zostúp na druhé poschodie. Tu nájdeš **handru**, ktorá ešte bude veľmi užitočná. Zíď až úplne na prízemie do miestnosti so schránkami. Tu prídeš o svoje sandále, ale teraz to už nie je dôležité. Ak chceš, môžeš schránky preskúmať a dozvedieť sa tak čosi viac o obyvateľoch domu, prípadne použiť kľúčik od schránky a prezri si poštu pani Churovcovej. Pre hru to nie je podstatné, takže aj tento krok je možné vynechať. Ak chceš, môžeš ísť aj ďalej na juh a porozprávať sa s druhým sťahovákcom a prípadne mu ponúknuť cigaretový špak, ktorý máš z popolníka pani Churovcovej. Teraz bude potrebné dostať sa do pivnice, kde nefunguje osvetlenie.

Použi baterku. Ukáže sa, že baterka je vybitá a že musíš nájsť iný spôsob, ako dostať svetlo za pivničné dvere. K tomu nám pomôže sviečka a zápalky, ktoré máš v batohu. Použi zápalky a sviečka sa zapáli, vďaka čomu sa ti sprístupní vchod do pivnice. Vojdi dnu. Hneď po prekročení prahu sa stane nešťastie - stupíš do pasce na potkany a poraníš si pri tom nohu. Zranenie síce nevyzerá nebezpečne, ale faktom je, že po čase u teba prejavia symptómy otravy, takže s tým bude treba niečo urobiť. Preskúmaj lekárničku a nájdeš v nej **leukoplast**, ktorý hneď použi. Cieľ hry je na dosah - choď na juh k pivničnému oknu. Jediným východom z domu je práve toto pivničné okno, no je strážené pavúkom, ktorých žiaľ nemôžeš vystáť. Použi handru na odstránenie pavúka a cestou ďalej na juh vyjdeš cez okno. Nasleduje vytúžené stretnutie s Ivanom a záver hry!

## Autori

**Design hry a námet:** Kamil Dubík

**Naprogramoval:** Kamil Dubík

**Hudba:** Phonotrash, Vate, [www.SoundJay.com](http://www.SoundJay.com),

**Grafika:** Kamil Dubík, Tatiana Juhášová

**Pomoc s testovaním:**

Michal Kopecký

Ondrej Jariabka

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

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

Stránke na sieti facebook: [www.facebook.com/nebojacnamartina](http://www.facebook.com/nebojacnamartina)



Nebojácna Martina

(c) 2012

**Charybdis voyage** game project

Kamil Dubík