

## Návod ke hře Becherovka Game 2001

V této hře nezáleží na pořadí jednotlivých úkolů, volba, zda dříve učinit to či ono, je pouze na hráči. Toto je však pravděpodobně nejkratší způsob, jak dosíci zdárného dokončení.

Hráč se zjevuje v ulicích Prahy. Na Karlově mostě se setká se sprejerkou, se kterou je třeba promluvit, aby hráč mohl obdržet **sprej**, předmět potřebný převelice. Po předání plechovky děvče odjíždí na koloběžce. O kus dále na mostě sedí „akademická“ malířka – od ní je nutno **nechat se portrétovat**, obnos k zaplacení portrétu získá hráč, obehraje-li skořápkáře (viz později). Dále se na mostě nachází prodavač zbytečných předmětů, turistických to suvenýrů. Od něj je třeba získat **Certifikát protřelého obchodníka** (rozhovor 1 – 2). U obchodníka lze dále zakoupit prase z pozinkované hovězí, předmět veskrze zbytečný, toliko k zaplnění inventáře sloužící. Dále je možno ubít čas rozhovorem s bláznivou osobou, do vody lhostejně hledící.

Na Malé straně je nezbytné při rozhovoru s rabínem dospět ku zmínce o jeho bratru, v současnosti kdesi v Americe žijícím (rozhovor 1 - 3 - 1).

Poté se hráč přesouvá na Národní třídu, kde je nutno pohovořit s prostitutkou. Po jakémkoli rozhovoru přijíždí ženin zaměstnavatel. Od něj je třeba výměnou za portrét od malířky získat **semtex** (rozhovor 1). O kus dále stojí opilý skořápkář. Není příliš těžké obehrat jej o všechny jeho peníze, které hráč posléze upotřebí na **letenku, portrét** či prase.

V metru nutno pohovořit s harmonikářem, který hráči předá **Zápis notové partitury pro fagot a lesní roh**. Poté je nutné prohledat odpadkový koš, a to hned **3x**. Zde objeví hráč **páčidlo**, předmět nezbytný pro každou adventure hru. Poté hráč pomocí směrovky Ruzyně přivolá metro a odjíždí na letiště.

Na letišti zakoupí letenku (v Ticket office), kterou předá vzápětí (či kdykoli) letušce stojící u přístupu k letadlům. Teď je možno létat jakkoli po celém světě.

My však zvolíme cestu ponejprv do USA. A zde se podíváme do Vetešnictví (Wet a Snick), kde hráč vyřídí prodavači **pozdrav** od jeho bratra, neboť prodavač je shodou okolností (!) rabínův bratr (rozhovor 4). Ten samou radostí vybídne hráče k vybrání si čehokoli avšak hráč zvolí knihu o amerických šifrách. Prodavač zároveň předá hráči dárek pro bratra.

S tímto prezentem se hráč medle odebere zpět do Prahy, kde dárek předá rabínovi. Ten samou radostí dovolí hráči vstoupit do svého domu. Zde se hráč bezúspěšně pokusí otevřít kovanou truhlici. Vyjde zpět před dům a optá se rabína, jak vyžrát na zámek. Ten hráči poradí, že do truhlice nutno správně kopnout. Jakmile hráč toto učiní, najde v truhle **korunovační klenoty**.

Teď zvolíme cestu do Japonska. Zde se hráč odebere do obchodu s elektronikou, kde je zapotřebí odlákat prodavače do skladu (rozhovor 3-2-2), aby hráč mohl nerušeně ukrást **fotoaparát**. Nutno ovšem dávat pozor na kameru a loupit pouze, je-li otočena od hráče. Jinak se prodavač vrátí a vše bude nutno zopakovat. Poté hráč vystoupá stezkou do hor, kde po rozhovoru s mnichem získá **sošku Buddha**. V rozhovoru s prodavačem elektroniky (1-2) nebo s turistou čtoucím noviny (1) se tázaný zmíní o existenci pana **Suna-Kašiho**. Bez této zmínky by nebylo možno mluvit o p. Suna-Kašim s gejšou, jeho ženou. Té je nutno dát Zápis notové partitury pro fagot a lesní roh, aby celá rozradostněná z náhlého přívalu hudby, domluvila schůzku hráče se svým manželem (2-2, resp. 4-3). Nyní hráč jde do přístavu, kde je nezbytné sebrat **provaz**. Též je nutno promluvit s p. Suna-Kašim. Toho lze dosáhnout pouze předáním **Certifikátu protřelého obchodníka** bodyguardovi. Po rozhovoru s ním (3) je nutno předat mu **sošku Buddha a korunovační klenoty**. První kontrakt na Becherovku je tedy uzavřen.

Pokud již hráč tak neučinil dříve, je nutné důkladně promluvit (jakkoli) s turistou před obchodem s elektronikou a odejít z hlavní ulice a poté se na ni opět vrátit. Turista zde už nebude, avšak v odpadkovém koši hráč nalezne noviny. Ty v inventáři rozbalí a z novin se vyklube nemravný časopis, **Playboy**.

Nyní se opět odebereme do USA. Zde hráč udělá nejlépe, promluví-li s prodavačem hotdogů, od kterého získá informace o existenci gangu pašeráků drog, ilegálně tu působícím (2-2-3). Při zmínce o gangu se pašeráci objeví. Hráč poté jde do temné uličky, kde pašeráky **vyfotí** ukradeným fotoaparátem.

V kasinu hráč pohovoří s krachujícím dealerem alkoholu. Důkazní fotky hráč předá v kasinu agentovi FBI (2-3-1). Po zadržení gangu je téměř zkrachovavší dealer ochoten **uzavřít druhý kontrakt** na Becherovku. Dále je nutno zahrát si ruletu. Po obehání krupiéra, zoufalec nabídne hráči ID kartu jakési tajné organizace.

Teď se odebereme do Ruska. Zde je nejprve třeba **odevzdat** generálovi na náměstí **knihu o amerických šifrách** (1-1-2), aby tento nabídl hráči odvoz k bunkru tajné organizace. U bunkru je třeba prokázat se strážnému ID kartou, od krupiéra získanou. V bunkru, jak zřejmo z interiérů, Hovmazově je nezbytné zajít do temných dveří, kde nachází se **rozbuška**. K Hovmazovi samotnému zatím jít nelze, voják hlídající jej bdí, usne až po dokončení všech úkolů. Pak se hráč nechá odvézt zpět do Moskvy. Zde navštíví Ministerstvo Stakanu. S ministrem nutno hovořit tak, aby nabyl mylného dojmu, že hráč je inspektorem (3-1). Poté je možné (a nezbytné) sebrat **klíč od vodkovaru**. U vodkovaru uplatí hlídače Playboyem, hlídač odejde. Klíčem si hráč otevře dveře a vstoupí do vodkovaru. Zde nutno promluvit s opilcem. Pak je zapotřebí jít zpět na ministerstvo a promluvit s ministrem o opilci. Ten zařídí jeho odpravení. Nyní již nic nebrání tomu, aby hráč použil v inventáři **rozbušku na semtex** a takto vzniknuvší výbušninu použil na palcích kotel. Po výbuchu uzavře hráč **poslední kontrakt na Becherovku** se zoufalým ministrem.

Teď již nic nebrání konečnému zúčtování s padouchem. To lze provést pouze takto - v bunkru hráč očistí špinavou **bednu**, kterou posléze **otevře pomocí páčidla**. V bedně najde nápoj Hovmazovy slzy. Poté se odebere do Hovmazovy skrýše. Zde je nutno oslepit jej sprejem, poté svázat a nakonec ho přinutit 3x se napít jeho vlastního patoku. Ten zkrotne a uzná nebeské kralování Becherovky.

A to je vše.

Nutno ovšem podotknout, že absolvováním hry podle návodu se hráč ochudí o zhruba 80% dialogů, nemluvě o zdárném pochopení kontextu. To jen tak na okraj.

## Historie

Nezáleží na tom, jak to všechno začalo. Důležitá je pouze současnost jako odrazový můstek k budoucnosti. Tak tedy o současnosti - země už dávno není taková, jaká bývala kdysi. Pomalu, ale jistě obléká asfaltový kabát, pomalu, ale jistě jí začíná kručet v břiše, pomalu, ale jistě se točí stále tíž a tíž, to jak masy lidí rodí se každým okamžikem. Svět je neustále zmítán nejrozličnějšími konflikty, spory, hádkami, vražděním, nepochopitelným šílenstvím, zaslepeností a zuřivou touhou ničit. Kde jsou příčiny? Proč to všechno? Je to vůbec nutné? Na podobné otázky už snad nemá cenu se snažit odpovídat. Prostě to tak je.

Lidstvo však zná i způsoby, jak si život zpříjemnit. Slova jako láska, přátelství, city, jídlo, výlety do přírody, chování křečků či jiných potvor stále ještě neztratila smysl. A taky alkohol. Odjakživa byly mezi lidmi známy způsoby, jak z nejrozličnějších rostlin, bylin či kořínků získat tekutinu, po jejímž požití se zdá svět bezproblémový a krásný, bezstarostný a nadějný, klidný a zářící. Skutečně, byly časy, kdy toto všechno alkohol dokázal.

Druhů alkoholu byla celá řada. Není totiž divu - lidé, separováni od sebe, vynašli si každý svůj způsob, jak se zpíjet ku štěstí. V českých krajích stal se nejoblíbenějším nápojem likér magických vlastností, ze západu našeho území pocházející. Podle génia, jehož zásluhou jest nám pít tento nektar, nazvali jej vděční následovníci Becherovkou. Nápoj tento z nejchutnějších získal si mezi znalci i mezi prostým lidem vysokého uznání, stával se pomalu, ale jistě nápojem tradičním, což jest pro alkohol vůbec nejvyšší doménou. Promoce, svatby, narození, pohřby, či jen obyčejná posezení s přáteli nebylo možno si představit bez zelené lahve na stole a sluneční tekutině ve sklenicích. Bylo to až magické. Chuť Becherovky podmanila si brzy celou Evropu a směle pokukovala i po krajích zaoceánských. Lidé poznávali její krásy, její radost takřka metafyzickou, neb ne po každém alkoholu povznese se duch člověka kamsi k výšinám nadoblačným, ku věčnému štěstí. Po Becherovce ano.

Avšak co by to bylo za lidstvo, kdyby se nenašel člověk, bažící po mamonu a svém vlastním štěstí (dá-li se tato touha tak nazvat) na úkor ostatních? Chcete znát jeho jméno? Ale jistě - jmenuje se Hovmaz. Tento zlosyn z největších, hnán závistivou touhou svého černého srdce, rozhodl se překazit toto štěstí lidstva, sám máje duši skrznaskrz prolezlou červy, žlučí a bahnem bublajícím. Na troskách bývalé KGB, sovětské tajné služby, vybudoval ohromné impérium podlouných výrobců alkoholu. Brzy získal nepředstavitelnými úplatky moc nad Moskvou a zanedlouho získal monopol na výrobu alkoholu pro celou matičku Rus. Avšak ani to mu nestačilo. Chtěl zničit vše, co Becherovka svou životodárnou mocí vystavěla a neváhal použít nejpodlejších způsobů k tomu, aby ji zničil.

Zásoboval svět alkoholem pančovaným nejbrutálnějším lihem, který páčil ze shnilé řepy, sto let ukryté v nevyčerpatelných zásobárnách na Sibiři. Tuto ohavnost ředil posléze vodou odpadní, z četných papíren a chemických závodů po celém Rusku rozptýlených tak zvrhle, že nápoj tento již po pouhém doušku zničil veškeré chuťové buňky člověka, nemluvě o zhojbném vlivu na mozek. Na Rusi se Hovmazovi dařilo, ruský člověk je zvyklý pít a je mu jedno co. To k vysvětlení toho, jak mohl tento bídák prorazit s takovým patokem. A chtěl víc, víc. Evropa měla následovat a pak: celý svět. Nezastavil by s před ničím. Právě teď roztahuje svá smradlavá lihová křídla nad starým kontinentem a lidé ničeho netuší. Zkáza je nablízku.

Zatímco hnusný alkohol neviditelně proniká na světové trhy, Becherovka kráčí cestou největšího úspěchu. Na 123. světové degustační přehlídce alkoholu získává po 123. cenu pro nejlepší nápoj. Je načase vyrazit do světa, zatím vrozená skromnost a nutno podotknout, že zbytečná, držela Becherovku pouze v krajích evropských. Koho však zvolit k takovému úkolu. Zde není radno dělat chyby, zvláště je-li černá stvůra Hovmaz na kozlíku a řídí koně opíjení se vstříc záhubě. Je nezbytné volit uvážlivě, přemýšlí vedení Becherovky, nesmíme se unáhlit, jde přece o lidstvo, o životní štěstí, o svět. A tak se stalo to, co se teprve stát má.

Snad podaří se tento bohulibý úkol, snad nezvítězí zlo a odpornost, snad lidstvo celé jednou pozná, jakou cenu pro ně má Becherovka. Snad právě díky tobě.