

O hře

Tato textová adventura je příběhová hra, ve které se hráč pohybuje mezi herními místnostmi, sbírá a používá předměty a plní úkoly. Všechno probíhá prostřednictvím zadávání textových příkazů.

Cílem hry je splnit hlavní úkol, najít východ a utéct ven.

Jak hru spustit

1. Otevři projekt v IntelliJ IDEA (nebo jiném vývojovém prostředí pro Javu).
2. Spušť hlavní třídu Start.java, ve které je metoda main().

nebo

1. Pomocí terminálu otevřít složku, ve které se nachází soubor aventura.jar
2. Zadat příkaz „java -jar aventura.jar“

Jak hrát

Základní ovládání

Hru ovládáš zadáváním **jednoduchých textových příkazů**. Každý příkaz je obvykle jedno nebo dvě slova.

Například:

- jdi chodba – přesune tě do místnosti "chodba"
- seber klíč – sebere předmět jménem "klíč", pokud je přenositelný
- použij kladivo – použije předmět "kladivo", pokud je použitelný
- inventář – vypíše seznam věcí, které máš u sebe
- konec – ukončí hru

Platné příkazy

Příkaz	Význam
jdi [místnost]	Přesun do jiné místnosti
seber [věc]	Sebrání přenositelného předmětu
použij [věc]	Použití použitelného předmětu
polož [věc]	Položí přenositelný předmět
inventář	Výpis aktuálního obsahu inventáře
nápověda	Zobrazí nápovědu a dostupné příkazy
vypiš_info	Vypíše informace a daném prostoru
konec	Ukončí hru

Omezení a pravidla

- **Inventář** má omezenou kapacitu – nelze nést neomezený počet věcí.
- **Nepřenositelné věci nelze sebrat.** (vždy je lze použít)
- Příkazy je nutné zadávat přesně, jinak nebudou rozpoznány.

Tipy pro začátečníky

- Piš příkazy malými písmeny a s diakritikou.
- Pokud nevíš co dál, zkus „nápověda“ nebo si prohlédni okolí.
- Sbírej jen to, co potřebuješ – inventář má omezenou kapacitu.
- Pokud nevíš, kam jít, zkus různé směry nebo si představ mapu.

✘ Ukončení hry

Hru můžeš kdykoliv ukončit příkazem „konec“.

