# Uživatelská příručka – Ztracen v obchodním centru

## Úvod

Hrajete za malého kluka, který šel s mámou do obchodního centra koupit nové tenisky. Po dlouhém otravování se vám povede přemluvit mámu, aby vám koupila drahé značkové boty a jste štěstím bez sebe. Po odchodu z obchodu s botami procházíte kolem hračkářství a rychle zaběhnete dovnitř do dětského koutku, po chvíli hraní vám dojde že máma je pryč a boty jste nejspíš nechali v obchodě. Musíte mámu najít, ale zároveň víte že bez nových drahých bot vás čeká pořádný výprask.

Nejlepší šanci máte asi u manažera obchodního centra, který by mohl vyhlásit do rozhlasu ať si pro vás máma přijde. Bohužel, manažer si právě dává šlofíka ve své kanceláři, a dveře jsou zamčené. A pořád nevíte, jak získat zpátky své tenisky.

## Prostory

Hra začíná v dětském koutku, ten se nachází uvnitř hračkářství. Vždycky když vstoupíte do nového prostoru, vypíše se vám o něm krátká informace, společně s možnými východy, předměty a postavami, které se tam nachází,

## Předměty

Během hry narazíte na různé předměty, některé lze přenášet, jiné nikoliv. Po sebrání předmětu se vám bude přidán do batohu, pozor ten má omezenou kapacitu. Předměty lze také pokládat a předávat postavám.

## Postavy

V některých z prostorů se nacházejí postavy, můžete s nimi mluvit a donášet jim předměty. Postavy vám svým dialogem napoví, jaký předmět jim můžete donést, po splnění od nich dostanete odměnu ve formě jiného předmětu.

## Příkazy

* jdi [prostor] – slouží k přecházení mezi jednotlivými prostory
* seber [předmět] – po zadání hráč sebere předmět a přidá si ho do batohu
* poloz [předmět] – pro pokládání předmětů z batohu do prostoru
* fnukej – když si chce hráč zanadávat a zavzlykat, bez maminky je svět děsivý…
* promluv [postava] – slouží k interagování s postavami na které v prostorách narazíte
* dej [postava] – pokud máme předmět, který postava v aktuálním prostoru požaduje, můžeme ho tímto příkazem předat
* konec – ukončí hru
* napoveda – vypíše vám všechny příkazy
* vypis [batoh/prostor] – slouží k vypsání obsahu batohu, případně aktuálního prostoru

## Obsah obrázku text, diagram, snímek obrazovky, řada/pruh Popis byl vytvořen automatickyMapa obchodního centra

* Začínáte v dětském koutku

## Jak spustit

Hra se spouští zadáním příkazu:

"java -jar Adventura\_Daniel\_Salat\out\artifacts\kit\_4it101\_adventura\_218375197e4f\_jar\kit-4it101-adventura-218375197e4f.jar"