Uživatelská příručka ke hře Vikingové - cesta na západ

Hru lze spustit otevřením souboru adventure.jar

# Cíl hry

Cílem hry je získat loď a doplout na západ do Anglie.

Po zapnutí hry se vypíše lokace s popisem, kde se nacházíme, možné východy a postavy.

Při příchodu do jiné lokace se znovu vypíše daná lokace s popisem, možné východy a postavy.

## Snénáře

Hru lze dokončit dvěma způsoby.   
První způsob je získání kotvy pro dokončení lodě, kterou staví Floki.  
Druhý způsob je získání zbraně a zabití jarla Haraldsona. Po jeho úspěšném zabití z něj vypadne koruna, pomocí které získáte přístup ke Kattegatské flotile.

# Dostupné příkazy:

napoveda - Přiblíží hráči, čeho musí dosáhnout, aby mohl odplout.

pomoc - Vypíše všechny příkazy.

prohledej - Prozkoumá danou lokaci a vypíše předměty v lokaci.

prozkoumej - Prozkoumá a vypíše stručný popis daného předmětu, který je buď v aktuální lokaci nebo v inventáři.

jdi (název lokace) - Postava přejde do zadané lokace, pokud je tato lokace přístupná. Pokud je zadaná chybná či nesousedící lokace, vypíše se chybová hláška. Pokud se hráč bude pokoušet dostat do Anglie a nebude mít v inventáři potřebný předmět, přístup do lokace mu bude odepřen.

seber (název předmětu)- Pokud předmět nelze sebrat, hra tuto informaci vypíše. Pokud předmět lze sebrat, zkontroluje se, jestli je místo v inventáři. Pokud v inventáři není místo, hra to hráči sdělí a daný předmět mu nedovolí sebrat. Pokud lze předmět sebrat a je místo v inventáři, předmět se z aktuální lokace přemístí do inventáře.

poloz (název předmětu)- Zadaný předmět se přemístí z inventáře do aktuální lokace. Pokud je zadaný předmět svícen, hra tento předmět z inventáře odstraní a místo tohoto předmětu do aktuální lokace umístí předmět kotva. Toto představuje obchod mezi kovářem a hráčem.

promluv (název postavy) - Osloví zadanou osobu, která pronese nastavený monolog.

zabij (název postavy) – Pokud je tuto osobu možné zabít, zkontroluje se, zda-li má hráč v inventáři zbraň. Pokud inventář obsahuje zbraň, zabití postavy proběhne úspěšně a z protivníka vypadne předmět koruna. Pokud v inventáři zbraň není, hráč je zabit a hra tu končí.

inventar -Vypíše předměty v inventáři.

konec - ukončí hru

Obsah

[Cíl hry 2](#_Toc42897222)

[Snénáře 2](#_Toc42897223)

[Dostupné příkazy: 2](#_Toc42897224)