

## Uživatelská příručka

### Semestrální práce pro předmět 4IT101 – Programování v Javě

Svět Danterry ovládla temnota. Je na hráči, aby přivedl do světa zpět světlo. Pomoci mu v tom může companion Aiba.

#### Cíl hry

Cílem hry je posbírat sunstone a moonstone a s jejich pomocí porazit Keepera ve věži Babel.

#### Herní plán

Obrázek herního plánu je záměrně vynechán, aby nekazil požitek ze hry.

Hra začíná v místnosti Cellar. Během průchodu hrou může hráč sbírat předměty (maximálně 10).

#### Dostupné příkazy:

Dostupné příkazy lze zobrazit přes příkaz *nápověda*

*callAiba* (bez parametru)– zavolá Aibu na pomoc a zpřístupní schopnosti Aiby.

*aibaScan* (bez parametru)– Prohledá aktuální prostor a zobrazí hráči všechny informace o ní. Žádné informace o prostoru se nezobrazí, dokud prostor není prohledaný.

*pickup* (název Věci)– Sebere věc z místnosti (pouze pokud je věc sebratelná)

*drop* (název Věc) – Vyhodí věc z inventáře a věc se objeví v dané místnosti

*whereami* (bez parametru)– Připomene hráči, kde se právě teď nachází

*ShowRiddle*(bez parametru) – vypíše aktuální hádanku v místnosti, pokud se v místnosti nachází nevyřešená hádanka.

*showInventory*(bez parametru) – Ukáže hráči seznam všech věcí, které momentálně tahá s sebou.

*answer* (String)– Odpovídá na hádanku – odpověď na hádanku je vždy String, pokud je odpověď shodná, hráč splní hádanku a dostane odměnu.

*giveItem*(*Věc*, *NPC*) - ve hře se vyskytují NPC, které dávají hráči úkoly (přines npc věc). Pokud hráč předá npc správnou věc, dostane odměnu v podobě jiné věci.

*talkTo* (*NPC*) – Zobrazí dialog s NPC. Dialog s NPC Keeper končí hru.

*unlock* (Název místnosti) – Odemkne zamčenou místnost, pokud hráč vlastní správný. Pro usnadnění rozpoznávání se tyto itemy vždy jmenují *názevMístnost\_key*

*use* (*Věc*) – Některé věci mají se dají „použít“ a mají „speciální efekt“. Většinou zobrazují nápovědu k hádance. Ve hře mají značení *\_u*.

Seznam použitelných věcí: note, advice, magicRod.

Speciální příkazy – lze je použít pouze jednou za hru – poté jsou Itemy které fungují jako podmínka pro aktivaci příkazů trvale zničeny.

*sail* (bez parametru)– potřebný item: *ticket*

Transportuje hráče do Mare Lamentorum. Po použití příkazu *sail* bude hráči znemožněn přístup do některých lokací!

*fireIV*(bez parametru) – potřebný item: *MagicalRod*

## **Pohyb po mapě**

Po mapě se lze pohybovat pomocí příkazu *jdi* (*název místnosti*)

Některé místnosti mohou být zamčené.

## **Předměty**

Hráč může ve hře sbírat předměty – ne všechny jsou ale přenositelné. Další omezením je, že inventář má kapacitu pouze pro 10 předmětů.

Předměty sloužící jako klíče mají ve jménu *\_key*

Použitelné předměty mají ve jménu *\_u*

## **Hádanky**

Ve hře se vyskytují hádanky. Ke každé hádance se v místnosti nachází i nápověda. Odpověď je vždy 1 slovo.