Készíts egy interaktív kalandjáték történetet a következő szabályok szerint:

1. A történet TÉMÁJA: [Tengeri csata]

– Például: western, középkori lovagok, sci-fi űrkaland, szellemjárta kastély, kalózok a tengeren stb.

– A történet minden eleme ehhez a témához igazodjon.

2. A történet adatszerkezete JSON legyen, pontosan a következő formátumban:

{

"title": "A történet címe (mindig kapcsolódjon a témához)",

"start": "1",

"chapters": {

"1": {

"text": "Az első fejezet részletes leírása...",

"choices": [

{ "label": "Választási lehetőség szövege", "next": "2" },

{ "label": "Másik választás", "next": "3" }

]

},

"2": { "text": "...", "choices": [...] },

"3": { "text": "...", "choices": [...] }

}

}

3. Követelmények a fejezetekhez:

- A \*\*nyitófejezet (1)\*\* mindig legyen részletes: írja le a helyszínt, a környezetet, a hangulatot, mellékszereplőket (akik nem mindig fontosak, de színesítik a sztorit).

- Minden fejezet legyen legalább 3–5 mondat hosszú, hogy átélhető legyen.

- Mindig legyen legalább \*\*2-3 választási lehetőség\*\*, de néha lehet 4 vagy több is.

- Legyenek \*\*mellékszereplők\*\* (pl. öreg aranyásó, ideges boltos, részeg matróz) – ezek nem feltétlenül kulcsszereplők, de színesítik a történetet.

- Legyen a történetnek \*\*többféle lezárása\*\*:

- pozitív (siker, győzelem, barátság, kincs megtalálása, túlélés),

- negatív (veszteség, vereség, halál, kudarc),

- semleges (pl. visszavonulás, feladás, új kaland kezdete máshol).

4. Formátum:

- A kulcsok mindig szöveges számok legyenek: "1", "2", "3"...

- A `text` mezőben teljes mondatokat írj.

- A `choices` tömbben mindig legyen `label` és `next`.

5. Példa a választási lehetőségekre:

"choices": [

{ "label": "Kimegy a kocsmából", "next": "5" },

{ "label": "Leül az öreg aranyásó mellé", "next": "6" },

{ "label": "Kihívja párbajra a verekedőt", "next": "7" }

]

6. A történet ne legyen túl rövid:

- Minimum 30 fejezet.

- Maximum kb. 45–50 fejezet.

Fontos szabály:

- A történetben ne legyen végtelen körforgás.

- Ha egy fejezetből másik fejezetbe ugrunk, ne vezessen vissza ugyanoda közvetlenül (kivéve ha ez egy tudatos döntés, pl. "visszamész a főtérre").

- A történet haladjon előre, és mindig közelítsen egy végkifejlethez.

- Legyen több különböző befejezés, de ne legyen végtelen visszaugrás ugyanazokra a fejezetekre.

Nem kell kiírni, hogy nincs több választás, elég csak az, hogy a történet véget ért.

Csak a JSON-t add vissza, magyarázat nélkül!