

# Szöveges kalandjáték felhasználói dokumentáció

A program célja:

A program egy tetszőleges számú és összeköttetésű helyszínből álló nyomozós kalandjáték, melyben a megszerzett nyomok, tárgyak és információk segítségével rá kell jönnünk, ki a tettes, mindezt színes szövegeket használó konzolos felületen.

### A játék menete:

A játék a Code::Blocks fejlesztői környezetben indítható el F9 vagy Build and Run gomb megnyomásával.

A játék a használható parancsokat folyamatosan kiírja, hibás bemenet esetén jelez, így értelemszerűen játszható.

Indításkor megkérdezi, hogy új játékot szeretnénk indítani (`new_game`), vagy korábbi mentést betölteni (`load`). Előbbi esetén játékmódot kell választanunk (melyek összetettségekben térnek el egymástól, lényegében külön történetek) és mentési nevet megadunk, utóbbi a mentés nevét kéri. Ha ez megvan, kezdődhet a játék.

Akkor ér véget a játék, ha kilépünk vagy kitaláljuk a megfejtést. A játékot a bal felső x-szel bezárni nem érdemes, memóriaszivárgáshoz vezethet! Használjuk mindig a kilep parancsot, mely betöltés után bármikor használható. Előbbi esetben a játékállásunk is elveszhet.

### Parancsok:

- `megy <hely>` Helyváltoztatás (<hely> inventoryból)
- `keres` Szobákat átkutatja, nyomokat, tárgyakat találhat
- `használ <tárgy>` Tárgyak használata (<tárgy> inventoryból)
- `beszél` Emberektől információk gyűjtése
- `nyomok` Nyomok és emberektől információk kiíratása
- `vádol <név>` Játék befejezése helyes tipp esetén (<név> szereplőktől)
- `ment` Menti a játékállást választott fájlba, amit felülír

Az aktuális játékállástól függően más-más kimenetet adhatnak az adott parancsok, ezért érdemes visszamenni a helyekre és próbálkozni. PI egy helyen először a keresés paranccsal nem találunk semmit, de ha már beszéltünk egy adott szereplővel, akkor megtalálunk valamit.

Vállalkozó szelleműek alkothatnak történeteket a megfelelő txt fájlok szerkesztésével.

```

**"lelenkegi állás:"**
fargyi:
megy:
nyomok:
pizzas kas, villa
ofoncsida:
kislífu: A hugon nagyon rendetlen, kikeszt.

**"feladat: Valaki megett a utolsó szelét pizzát. Szereplők: anya, apa, nagybaci, kislífu, kislány"

**"lelenkegi hely: nappali"
**"immon mehetsz:"**
folyoso_gyerekzoba
varancsok: meg, szobas, keres, hatznai (targy), beszél, nyomok, vadol (nev), ment, kilap
Inventory: {empty}

-----

meg_gyerekzoba

**"játékok szétbőrlése, kislány telefonját nyomdja a földön fölé."

varancsok: meg, szobas, keres, hatznai (targy), beszél, nyomok, vadol (nev), ment, kilap
Inventory: {empty}

**"gyerekzoba helyről ide mehetsz:"**
nappali

-----

bezel

**"kislány: Anya meg a nagybaciak is szobok, a baciak mindíg beoltja magát éves előtt."

varancsok: meg, szobas, keres, hatznai (targy), beszél, nyomok, vadol (nev), ment, kilap
Inventory: {empty}

**"gyerekzoba helyről ide mehetsz:"**
nappali

-----

keres

nem találta semit.
varancsok: meg, szobas, keres, hatznai (targy), beszél, nyomok, vadol (nev), ment, kilap
Inventory: {empty}

**"gyerekzoba helyről ide mehetsz:"**
nappali

-----

nyomok
**"nyomok:"**
kissze leu, villa

```

### A program kinézete