**Gruppenprojekt SAE: Textbasiertes Rollenspiel**

von Dominik Färber, Thomas Müller und Alexander Ulrich

**Anleitung:**

Bei unserem Projekt handelt es sich um ein einfaches, textbasiertes Rollenspiel. Der Spieler muss zu Beginn seinen Namen eingeben und kann daraufhin durch Eingabe der jeweiligen angegebenen Zahl vor der Textoption Aktionen durchführen. Ziel des Spiels ist es Gegner zu bekämpfen um Gold und Ausrüstung zu erhalten und somit seinen Charakter zu verbessern.

Der Spieler beginnt seine Reise in der **„Stadt“**. Hier stehen ihm folgende Aktionen zur Verfügung:

**Shop:** Hier kann der Spieler Gold gegen Ausrüstung und Tränke, die Kämpfe erleichtern können, eintauschen.

**Inventar:** Lässt den Spieler sein Inventar begutachten um Ausrüstung zu wechseln.

**Kampf:** Versetzt den Spieler in einen rundenbasierten Kampf mit einem zufällig generierten Gegner. Wer zuerst angreifen darf, wird durch einen Vergleich der Initiativwerte beider Kämpfer entschieden. Das Ziel ist es, die HP (Lebenspunkte) des Gegners auf 0 zu setzen und zu verhindern, dass die eigenen HP auf 0 fallen.  
Dabei stehen dem Spieler folgende Optionen zur Verfügung:

**Angreifen:** Der Spieler nutzt einen Standardangriff mit seiner Waffe, um dem Gegner Schaden zuzufügen.

**Skill:** Der Spieler nutzt eine besondere Fähigkeit die möglicherweise mehr Schaden verursacht, Statuseffekte wie Gift oder Betäubung hervorruft, usw.

**Inventar:** Der Spieler kann seine Aktion diese Runde nutzen, um einen Trank einzusetzen, der seine HP wieder auffüllt oder eine Vergiftung heilt.

Gewinnt der Spieler, erhält er Beute. Verliert er, geht er leer aus. In beiden fällen findet er sich mit erholten HP und Statuswert in der **„Stadt“** wieder.