

**Készítette: Magyar Márk József, Nagy Levéd Sámuel**

## **Program Célja**

Az **Ítélet Labirintusa** egy interaktív, történet vezérelt kalandjáték, amelyben a játékos egy mágikus labirintusban próbál túlélni és kijutni. A játék során a játékosnak különböző döntéseket kell meghoznia, harcolnia kell ellenfelekkel, és szerencsepróbákat kell tennie. A játék véletlenszerű elemeket tartalmaz, például statisztika-generálást és harcrendszert, amelyek kockadobásokon alapulnak.

---

## **Program Funkciói**

### **1. Játék indítása**

- A játék köszönti a játékost és megjeleníti az alapsztorit.
  - A játékos számára véletlenszerűen generálódnak a kezdő statisztikák:
    - **Életerő (HP)**
    - **Ügyesség**
    - **Szerencse**
    - **Pénz (aranytallérok)**
  - A játékos ezeket az értékeket nem módosíthatja, csak a játékmenet során változnak.
  - A játékos tovább léphet a labirintusba, vagy kiléphet a játékból.
- 

### **2. Labirintus bejárása**

- A játékos elágazásokhoz ér, ahol döntéseket kell hoznia:
    - Merre induljon tovább ---> Igen (gomb) vagy Nem (gomb).
    - Egyes helyszíneken dönthet, hogy harcol-e vagy elmenekül.
  - A játék különböző helyszíneket generál, amelyeken véletlenszerű események történhetnek:
    - **Találhat tárgyakat** (pl. aranyszobor, bájitalok).
    - **Ellenfelek támadhatják meg**, ekkor harc kezdődik.
    - **Csapdák aktiválódhatnak**, ahol szerencsepróbát kell tenni.
- 

### **3. Harc mechanika**

- Ha a játékos harcba keveredik, egy **kockadobás-alapú harcrendszer** lép életbe.
- A harc menete:
  1. A játékos és az ellenfél is dob két 6-oldalú kockával.
  2. Az így kapott számhoz hozzáadódik az **Ügyesség** értékük.

3. Akinek nagyobb az összeg, az **támad**, és a másik **veszít 2 HP-t**.
  4. A harc addig folytatódik, amíg az egyik fél HP-ja 0-ra csökken.
  5. Ha a játékos nyer:
    - **3 aranyat kap.**
    - **Tovább haladhat a labirintusban.**
  6. Ha az ellenfél nyer:
    - **A játékos meghal, és véget ér a játék.**
- 

#### 4. Szerencsepróba

- Bizonyos helyzetekben a játékosnak szerencsepróbát kell tennie.
  - A szerencsepróba menete:
    1. A játékos **dob két kockával**.
    2. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő a **Szerencse** statisztikájával, akkor sikeres a próba.
    3. Ha a próba sikeres:
      - A játékos **extra jutalmat kap** (pl. bájtalt, extra aranyat).
    4. Ha a próba sikertelen:
      - A játékos **sebzést szenved el** (1 HP-t veszít).
- 

#### 5. Nyertes és vesztes helyzetek

- A játék **akkor ér véget**, ha:
    - A játékos **meghal** (0 HP).
    - A játékos **sikeresen kijut a labirintusból** és megmenekül.
    - A játékos **kilép a játékból**.
  - A játék végén megjelenik egy összesítés:
    - Mennyi aranyat szerzett.
    - Milyen tárgyakat gyűjtött össze.
    - Hány ellenfelet győzött le.
- 

#### Működési Elv

##### 1. Játék indítása

- A program véletlenszerű **statisztikákat generál** a játékos számára.
- Megjelenik a **sztori kezdete**, és a játékos dönthet, hogy elkezdi-e a kalandot.

## 2. Játékmenet – Labirintus bejárása

- A játékosnak minden helyszínen döntéseket kell hoznia:
  - Merre megy tovább.
  - Harcol-e vagy menekül.
  - Elvesz-e bizonyos tárgyakat.
- Az események véletlenszerűen történnek, így minden játék más lehet.

## 3. Harc és események kezelése

- A harc és a szerencsepróbák **kockadobásokkal** dőlnek el.
- A játékos HP-ja, Ügyessége és Szerencséje befolyásolja a túlélési esélyeit.
- A harc **körökre osztott**, és a játékos egyre nehezebb ellenfelekkel találkozhat.

## 4. Játék vége és statisztika kiírása

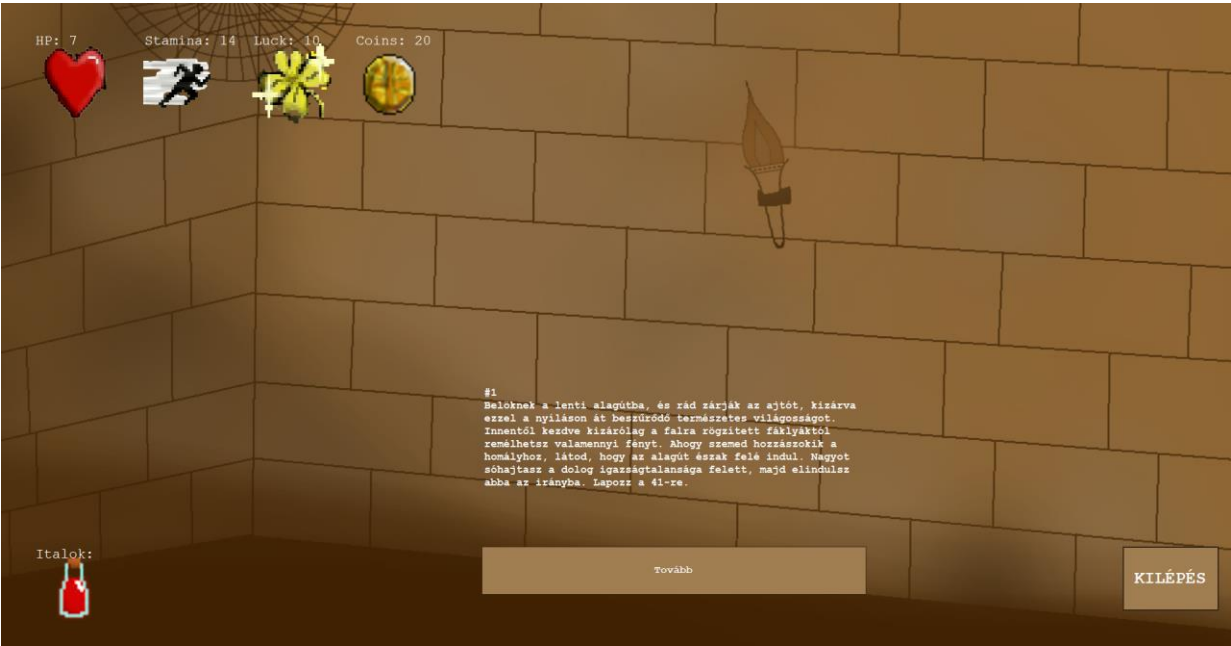
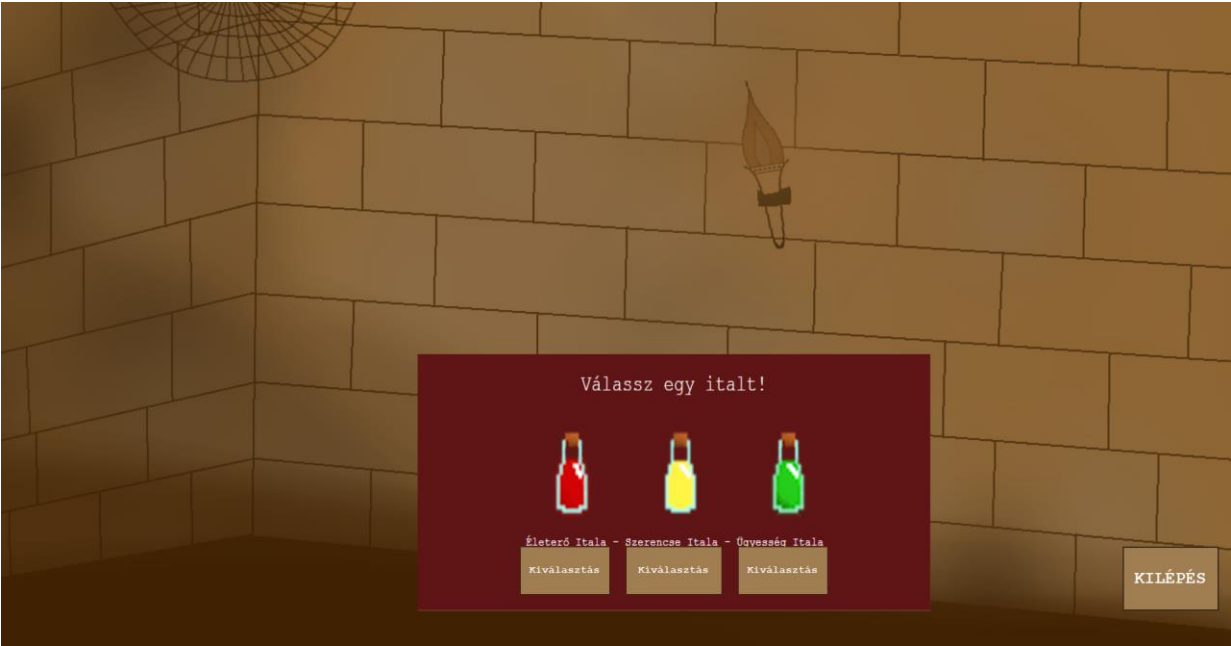
- Ha a játékos meghal, a játék véget ér.
- Ha kijut a labirintusból, a **végső eredményei** kiírásra kerülnek:
  - Mennyi **aranya** van.
  - Milyen **tárgyakat gyűjtött össze**.
  - Hány **ellenfelet győzött le**.

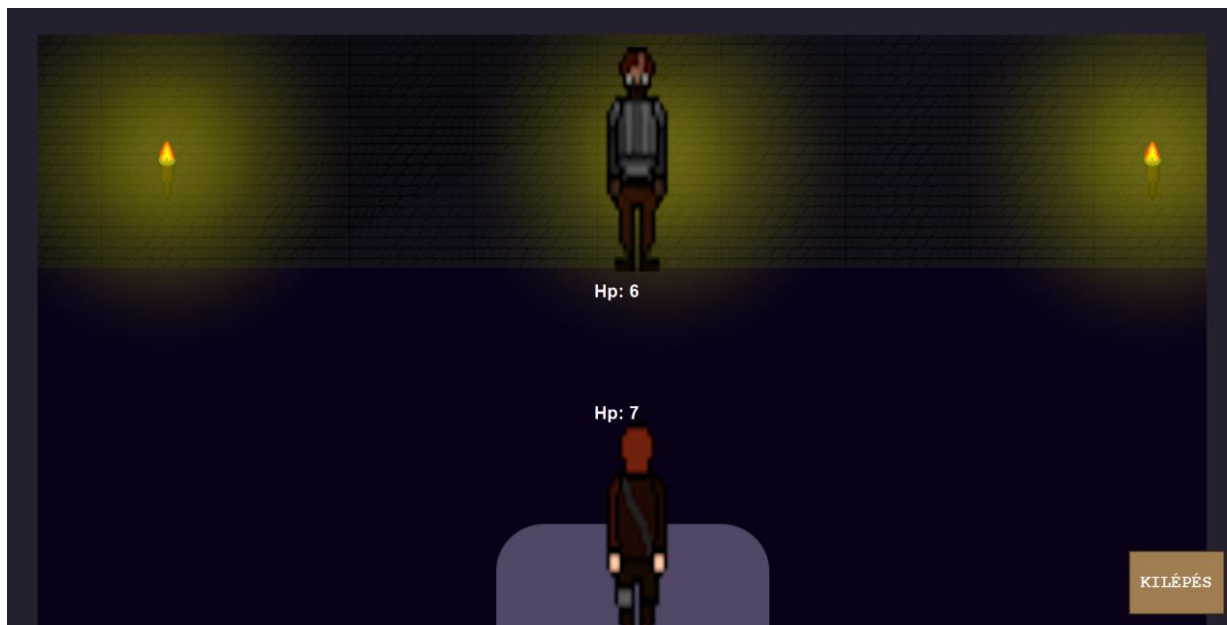
## Program Kinézete

### 1. Form1



### 2. Form2





- Egyedi icon