

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. bájított, 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**.