

Az Ítélet Labirintusa

A programról röviden:

Ez egy parancssori játék, amiben a felhasználó tud döntéseket hozni, és ezek alapján dől el, hogy mi lesz a végkifejlet. A felhasználó a döntéseket a választás begépelésével tudja megadni.

Fogalmak, amik a dokumentációban elő fognak kerülni és nem feltétlenül egyértelműek:

- Mező: Ez a programban egy struktúra, ez tartalmazza a történeteket, hogy mi történik abban a pillanatban a felhasználóval, a választási lehetőségeit, ha van akkor az ellenség adatait. Mező típusok:
 1. Normál mező: Ezeken a mezőkön a játékosnak a program felkínál választási lehetőséget. A felhasználó dönthet, hogy számára melyik a szimpatikus opció, és választhat a megadottak közül, amit úgy tehet meg, hogy begépel egy számot 1-4-ig (az alapján dől el, hogy mennyi választási lehetősége van), egy 'i' betűt, hogy megnyissa az eszköztárát, vagy egy 'q' betűt, hogy elmentse az állást és kilépjen.
 2. Harc mező: A program kiírja, hogy hogyan miért kell harcolnia, és 3 választási lehetőséget felkínál, az eszköztár megnyitását, és a mentés kilépést (ezek ugyanúgy működnek, mint ahogy a normál mezőben már le van írva), a harmadik választási lehetőség az a tovább, amivel elkezdődik a harc, amit nem lehet megállítani. A harc több körből áll és addig tart, ameddig a felhasználó vagy az ellenség életerő pontja el nem éri a 0-át. A harc menete: minden kör elején az ügyesség pontokból kiszámolódik a támadóereje az ellenségnek és a felhasználónak, ez úgy történik, hogy az alap értékhez hozzáadódik 2 és 12 közötti véletlen szám. Ezután eldönti a program, hogy kinek kisebb a támadóereje, és az elveszít 2 életerő pontot. Ezután a felhasználó dönthet, hogy csak simán folytatja a harcot vagy használja a szerencsét: ha az ellenség sebezte meg a felhasználót, akkor, ha szerencséje van, akkor egy életerő pontot visszkap, ha nincs, akkor egyet többet veszít, ha a felhasználó sebezte meg az ellenséget, akkor, ha szerencséje van, akkor az ellenség egyet több életerő pontot veszít, ha nincs, akkor az ellenség kap vissza egy életerő pontot. Akármelyiket választja,

előlről kezdődik a folyamat (újra generálódnak a támadóerők, összehasonlítódnak...).

3. Vége mező: Kiírja, hogy hogyan ér véget a játék, és törlődik az előző mentés.
 4. Szerencse mező: Ezek a mezőkön mindig két opció van arra, hogy a felhasználó merre folytatja az útvonalát, és ez a szerencse pont alapján dől el. A felhasználó itt is megtekintheti az eszköztárát ugyanúgy, mint a normál mezőkben.
 5. Különleges mező: Ezek a mezők az előzőkhöz kapcsolódnak valamennyire, de máshogy viselkednek, de van bennük valami, ami miatt ha ezeket is úgy akarnám kezelni mint a többi, akkor a változasok.txt sokkal több oszlopból állna.
- Életerő pont: Minden új játék elején a program határozza meg, hogy ez mennyi legyen a játékosnál, ez egy véletlen szám 14 és 24 között, az ellenségeknek pedig alaptól megvan határozva, hogy ez mennyi, és ez el van tárolva a „változasok.txt” -ben. Ha van mentés, akkor onnan tölti ezt be. Ha eléri a játékos esetében a 0-át, akkor vége van a játéknak. Ha az adott ellenség esetében éri el a 0-át, akkor a harcot a felhasználó nyerte, és tovább halad a következő mezőre. A játékos esetében újratölthető lesz majd a teljes verzióban egyes tárgyakkal, amiket a felhasználó a játék folyamán szerezhet, de a kezdeti értéknél nem lehet több.
 - Szerencse pont: Ez csak a játékosnak van, és ugyanúgy generálódik, mint az életerőpont, de ez csak 7 és 12 közötti lehet. Ez két féle képen fog szerepet játszani a játék folyamán: Először is, a szerencsemezőknél, ez alapján dől el, hogy a felhasználó merre folytatja az útját, másodszor pedig a harc folyamán ezzel csökkentheti az ellenség sebzését, vagy növelheti a sajátját. A program úgy számolja ki, hogy a felhasználónak szerencséje van-e, hogy generál egy véletlen számot 2 és 12 között, és ha a felhasználó szerencsepontja nagyobb vagy egyenlő, akkor a felhasználónak szerencséje van. Minden alkalommal, amikor a felhasználó használja a szerencsét, akkor egyel csökken az értéke, és így legközelebb mikor használja, akkor a balszerencsének nagyobb az esélye. A játék folyamán ennek az újra töltésére is lesz mód. Ez se lehet több, mint a kezdeti érték.
 - Ügyesség pont: Ez is ugyanúgy generálódik, mint az előző kettő, ennek az értéke 7 és 12 között van a játékos esetében, és az ellenségek esetében ugyanúgy el van tárolva a „változasok.txt” -ben, mint az életerő pont. Ez

csak a harcmezőben jön elő, és ezzel lesz kiszámolva az ellenség és a felhasználó támadóereje. Ez egyes pontokon csökkeni és növekedni fog, de nem fogja túllépni a kezdeti értéket ez sem.

- Eszköztár: Ebben lesznek a felhasználó által gyűjtött tárgyak eltárolva, amiket fel fog tudni használni, és majd lesznek olyan tárgyak, amik nélkül nem fog tudni adott mezőre lépni.