**Mentésrendszer**

1. Az adatok egy fájlba lesznek kiírva

a. Azon belül minden játékos (aki mentett legalább egyszer) kap saját fájlt, amelyek neve megegyezik a mentéskor megadott névvel

2. Az adatok kettősponttal lesznek elválasztva

3. Minden adathoz lesz egy név ami jelzi, hogy milyen adat

a. Pl.: életerő:57

4. Az adatok a kódban egy rekordokat tartalmazó tömbben lesznek eltárolva

a. Hátránya, hogy fix mennyiségű adatot lehet majd eltárolni, nehezen kivitelezhető később adatokat hozzáadni

5. Maga a fájlba mentés/mentés betöltése egy-egy függvény lesz, amely bekéri a fájl nevét (mentésnél a megadott nevet)

6. Minden mentett fájl neve el lesz tárolva egy fő fájlba, így a játék ki tudja írni, a mentések listája

**Pontrendszer mentése**

7. A pontok mentéseknél lesznek, minden mentésnek/embernek saját pontszáma less

**Ötlet**

8. Ranglista amely összehasonlítja a mentéseket, hogy mennyit értek el, hol tartanak a játékban

a. Ez az elvégzet szintek, legyőzött ellenségek-főellenségek száma, megszerzett tárgyak alapján less kiszámolva