

# Documentazione Completa del Gioco "BERSERK: L'OSCURITÀ AVANZA"

"BERSERK: L'OSCURITÀ AVANZA" è un gioco di ruolo testuale che cattura l'essenza cupa e spietata del manga Berserk. Questo documento fornisce una panoramica completa dell'architettura del gioco, delle sue meccaniche di combattimento strategiche, delle strutture dati utilizzate e del flusso di gioco, offrendo una guida dettagliata per sviluppatori, giocatori e appassionati dell'universo di Berserk.

 by Biagio Scaglia

# Architettura Modulare del Sistema in C

L'architettura di "BERSERK: L'OSCURITÀ AVANZA" è progettata per garantire modularità e manutenibilità. Il codice è suddiviso in diversi file sorgente che gestiscono aspetti specifici del gioco. **main.c** contiene la logica principale del gioco, orchestrando le interazioni tra i vari moduli. **combattimento.c** si occupa della gestione della meccanica di combattimento, definendo le azioni disponibili e calcolando i danni inflitti. **personaggi.c** definisce le strutture dati per personaggi e nemici, specificando attributi come HP, attacco e difesa. Infine, **player.c** gestisce i dati dei giocatori, come username, punteggio e partite giocate. I file di intestazione (**headers**) forniscono le definizioni necessarie per l'interazione tra i moduli.

- **main.c**: Logica principale del gioco
- **combattimento.c**: Meccanica di combattimento
- **personaggi.c**: Definizioni dei personaggi e dei nemici
- **player.c**: Gestione dei dati dei giocatori
- **headers**: File di intestazione per le definizioni

# Meccaniche di Combattimento Strategiche

Il sistema di combattimento a turni di "BERSERK: L'OSCURITÀ AVANZA" offre diverse opzioni strategiche per affrontare le creature demoniache. L'**Attacco standard** infligge danno calcolato sottraendo la difesa del nemico dall'attacco del giocatore, con un elemento casuale aggiunto per variare l'esito. La **Difesa** raddoppia temporaneamente la difesa, riducendo il danno subito nel turno successivo. La **Schivata** offre una probabilità del 50% di annullare completamente l'attacco nemico, ma in caso di fallimento il giocatore subisce il danno pieno. Queste meccaniche, combinate con le statistiche dei personaggi e dei nemici, creano un sistema di combattimento profondo e coinvolgente.

1. **Attacco standard:** attacco - difesa + random(0-4) (danno minimo è 0)
2. **Difesa:** Raddoppia la difesa nel turno successivo
3. **Schivata:** 50% di probabilità di successo, altrimenti si subisce danno pieno

# Berserker Mode: La Furia Incontrollabile di Guts

Una meccanica distintiva del gioco è il **Berserker Mode**, che si attiva quando Guts scende sotto i 20 HP. In questo stato, l'attacco di Guts viene raddoppiato, mentre la sua difesa viene dimezzata, rendendolo un bersaglio vulnerabile ma incredibilmente pericoloso. L'attivazione del Berserker Mode è accompagnata da dialoghi speciali che riflettono la furia e la disperazione del personaggio, intensificando l'atmosfera del gioco e offrendo un'esperienza unica e coinvolgente. I giocatori devono valutare attentamente i rischi e i benefici di questa trasformazione per sfruttare al massimo il potenziale di Guts.

"La mia furia... è l'unica cosa che mi tiene in vita! La userò... per distruggere chiunque si pari sulla mia strada!" – Guts, attivando il Berserker Mode

# Strutture Dati Fondamentali: Personaggio e Giocatore

Il gioco utilizza due strutture dati principali per rappresentare i personaggi e i giocatori. La struttura **Personaggio** contiene informazioni come il nome (un array di caratteri di 50 elementi), gli HP (punti vita), l'attacco e la difesa (tutti valori interi). La struttura **Player** memorizza l'username del giocatore (anch'esso un array di caratteri di 50 elementi), il punteggio totale e il numero di partite giocate (entrambi valori interi). Queste strutture dati sono essenziali per la gestione delle statistiche e delle informazioni relative ai protagonisti del gioco. Le strutture sono implementate utilizzando la keyword **typedef**, che crea un alias per il tipo di dato **struct**, semplificandone l'uso nel codice.

- **Personaggio:** Definisce le caratteristiche di personaggi e nemici (nome, HP, attacco, difesa)
- **Player:** Memorizza i dati dei giocatori (username, punteggio, partite giocate)

Struttura	Campi
Personaggio	nome[50], hp, attacco, difesa
Player	username[50], score, games_played

# Gestione Progressiva dei Nemici e della Difficoltà

Il sistema di gestione dei nemici in "BERSERK: L'OSCURITÀ AVANZA" introduce tre tipologie di avversari con difficoltà crescente: l'**Apostolo della Mano di Dio** (nemico base), il **Demone della Furia** (nemico intermedio) e l'**Abominio dell'Abisso** (boss finale). Ogni nemico ha statistiche uniche e può essere potenziato in base alla difficoltà selezionata dal giocatore (Normale o Difficile). Questo sistema assicura una sfida progressiva e stimolante, mantenendo alta la tensione e l'interesse durante il gioco.

1. Apostolo della Mano di Dio (Nemico Base)
2. Demone della Furia (Nemico Intermedio)
3. Abominio dell'Abisso (Boss Finale)

# Sistema di Punteggio e Classifica Competitiva

Il punteggio in "BERSERK: L'OSCURITÀ AVANZA" è calcolato in base al numero di nemici sconfitti (+100 punti ciascuno), con bonus aggiuntivi per la difficoltà selezionata (Normale: +200 punti, Difficile: +500 punti) e per la sconfitta del boss finale (+1000 punti). La classifica registra il nome del giocatore, il punteggio totale e il numero di partite giocate, offrendo un elemento competitivo che incoraggia i giocatori a migliorare le proprie abilità e a scalare le vette della classifica. I dati della classifica persistono tra diverse sessioni di gioco, garantendo una competizione continua e duratura.

- Nemici Sconfitti: +100 punti ciascuno
- Bonus Difficoltà (Normale: +200 punti, Difficile: +500 punti)
- Bonus Boss Finale: +1000 punti

# Interfaccia Utente e Conclusioni

L'interfaccia utente di "BERSERK: L'OSCURITÀ AVANZA" utilizza codici colore ANSI per migliorare l'esperienza visiva e fornire informazioni chiare e intuitive. Il rosso indica i nemici e i danni subiti, il verde segnala le azioni positive, il giallo evidenzia gli avvisi importanti, il blu fornisce informazioni generali e il ciano è utilizzato per la narrazione. Questo sistema di colori contribuisce a creare un'atmosfera immersiva e a facilitare la comprensione degli eventi di gioco. In conclusione, "BERSERK: L'OSCURITÀ AVANZA" offre un'esperienza di gioco coinvolgente e strategica, combinando elementi di combattimento tattico, difficoltà progressiva, sistema di punteggio competitivo e una narrazione immersiva. La struttura modulare del codice permette di implementare facilmente future espansioni e miglioramenti.

- Rosso: Nemici e danni
- Verde: Azioni positive
- Giallo: Avvisi importanti
- Blu: Informazioni
- Ciano: Narrazione