

# PARP 23L - Projekt w języku Prolog

## Temat projektu

Według instrukcji zamieszczonej na serwisie Moodle, zaprojektowaliśmy prostą grę tekstową. Fabuła gry odnosi się do popularnej serii gier Wiedźmin od polskiej firmy CD Projekt Red. Naszą inspiracją był prolog do części „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów”. Na początku słyszymy krótkie wspomnienie na temat pewnego wiedźmina – Letho, który miał dokonać zabójstwa króla Foltesta. Postanowiliśmy rozszerzyć bardzo skrócony opis tej historii. W naszej kontynuacji wcielamy się właśnie w wiedźmina Letho, który musi w ciągu 25 minut dostać się do Remisu i zgładzić króla, zanim do miasta powróci jego silna armia, aby zapobiec buntowi w mieście.

## Cel gry

Gracz musi przedostać się przez kolejne lokacje, pokonując poszczególne potwory, zbierając przedmioty oraz tworząc eliksiry, aby móc wykonać powierzone mu zadanie – zgładzenie Foltesta. Gra posiada kilka możliwych ścieżek (np. drzwi można otworzyć za pomocą znalezionej klucza lub poprzez zaczerpnięcie z miejsca mocy i użycie znaku Aard na drzwi) oraz ślepe uliczki. Z niektórych lokacji nie ma możliwości się cofnąć. Są tutaj też zawarte wszystkie motywy, które zostały zamieszczone w instrukcji: zamknięte drzwi do śródmieścia, ukryty klucz do drzwi, składniki do eliksiru. W plikach wzorcówka1.txt oraz wzorcówka2.txt zamieszczamy wzorcowe rozwiązania naszej gry. W naszych rozwiązaniach występuje czynnik losowy, czyli pojedynek na grę w kości, co znacząco utrudnia przejście gry. Gra posiada wiele odnóg i trzeba pomyśleć, aby za pierwszym razem przejść ją bezbłędnie (jeśli chodzi o prawidłową ścieżkę).