

Tartalomjegyzék

1	Csapat.....	2
2	Rövid leírás	2
2.1	Játék neve.....	2
2.2	Játék leírása.....	2
2.3	A játék menete	2
2.4	Parancsok	2
2.5	Egységek tulajdonságai	2
2.6	Speciális képességek.....	2
2.7	AI stratégiák	3
2.8	Akadályok, fedezékek	3
3	Wireframes.....	4

1 Csapat

- Ádám Bálint
- Fila Norbert László (csapatkapitány)
- Gombás Bence Péter

2 Rövid leírás

2.1 Játék neve

Harci kalapács

2.2 Játék leírása

Táblás, körökre osztott, stratégiai játék. A játékot egyjátékos módban lehet játszani AI ellen. A játék elején a pályán megjelennek a kezdő egységeink, az ellenséges egységek, illetve egy ellenséges vár. A játék célja az, hogy bevegjük az ellenséges erődöt.

Az egységek különböző kategóriákba sorolhatók, lehet közelharc, távolsági, földi, repülő stb., mindegyik egység különböző tulajdonságokkal rendelkezik. A harcosokat a játékos irányítja.

A pályán találhatók fedezékek és akadályok. A fedezékek egy egység támadását, az akadályok pedig az egységek látóterét módosíthatják.

2.3 A játék menete

- egy körben megadott számú lépéssel rendelkezik a játékos
- lépések a következők lehetnek:
 - mozgás
 - támadás
 - gyógyítás
 - leszállás (légi járművel)
- ha nem tud többet lépni a játékos, akkor az AI következik

A játéknak vége van, ha az ellenséges erőd vagy a játékos összes egysége megsemmisült.

2.4 Parancsok

- egység kijelölése
- kijelölt egység léptetése
- kijelölt egység általi támadás
- kijelölt egység általi gyógyítás

2.5 Egységek tulajdonságai

- életerő
- látótávolság
 - az egység csak olyan ellenséget képes támadni, amelyik benne van a látótávolságában
- sebzés
 - a sebzés értéke módosul, ha a célpont irányában fedezék található
- földi vagy légi
 - légi jármű bármelyik mezőre képes lépni, leszállni viszont csak azon a mezőn tud, ahol nincs más egység vagy akadály

2.6 Speciális képességek

- gyógyítás

- légi járművet gyógyítani csak akkor lehetséges, ha az leszállt a földre
- repülés (légi járművek esetén)

2.7 AI stratégiák

- visszavonulás
 - az AI előnyben részesíti az erőd irányába tartó mozgást
- célpont bekerítése
 - az AI egy kijelölt egység felé halad, hogy azt a lehető legtöbb egységgel támadja

2.8 Akadályok, fedezékek

- az akadályok akadályozhatják a földi egységek mozgását, látását
- a fedezékek csökkenthetik az ellenséges egységek sebzését

3 Wireframes



