



# IRONCREST

Egy körökre osztott stratégiai multiplayer játék, melyet a Scythe nevű társas játék ihletett. A játékot 3-4 játékos játszhatja.

A játék célja, hogy a játékosok egy térképen felfedezzenek, és nyersanyagokat, aranyat gyűjtsenek, harcoljanak a területekért. Az a játékos nyer, aki legelőször teljesíti a játék elején meghatározott számú küldetést. (3-5)

A játék elején minden csapat a saját területén kezd 2 egységgel. (kivétel a mongolok, akik hárommal) Minden csapatnak meghatározott ideje van eldönteni, hogy mi legyen az adott körben a tevékenysége (lépés, termelés, építés, hadseregfejlesztés). Minden csapatnak van egy hadiereje, és népszerűsége, ami a játék kezdetekor a színétől függ.

## CSAPATOK

3-4 csapat: piros, sárga, zöld, fekete, kék



A játékosok a menüben kasztot választanak. Minden kasztnak külön képessége van.

- **Vikingek (kék):** Állhat a tavon is, és minden csatát plusz 2 haderővel kezd meg.
- **Arabok (piros):** Minden kereskedelmi lehetőségénél 2 ajánlatot fogadhatnak el.
- **Mongolok (sárga):** Ha az aranybányát birtokolja, körönként 3 aranyat termel, és a játékot 3 egységgel kezdeni.
- **Keresztesek (fekete):** Minden megnyert csatáért kap 4 aranyat, és nem veszít népszerűséget, ha háborút nyer.

## ERŐFORRÁSOK

- Fa
- Kő
- Búza
- Arany



## NÉPSZERŰSÉG

0 és 12 között lehet.

## HADERŐ

0 és 15 között lehet.

## TEVÉKENYSÉGEK

Lépés: a játékos 2/3/4 egységnyi léphet a pályán. Egy hexagon mezőn maximum 3 egység lehet.

Alap esetben minden játékos, 2 egységgel kezd, és 2-őt tud lépni.

Termelés: amelyik területen (erdő, hegy, búzamező, falu) áll egy egység azzal lehet termelni követ, fát, búzát, illetve egységet. Egy kasztnak maximum 6 egysége lehet.

Építés: 3 fa és 2 kőért cserében építhet egy falut valamely mezőre, amelyen áll egység.

Fejlesztés: 1 aranyért fejleszthetsz 1 szintet a hadseregen, és 3 aranyért és 2 búzáért fejleszthetsz 1 szintet egy falun.

Középen aranybánya: aki rajta áll minden körében passzívan kap 1 aranyat.

## KÜLDETÉSEK

Ha egy csapat teljesít egy küldetést, felugró ablakban értesíti a játék.

- építs 3 falut
- legyen a hadierőd 15-es szintű
- a népszerűséged érje el a 12-es szintet
- nyerj meg 3 csatát
- legyen 2 hősöd
- legyen 20 aranyad
- legyen 1 db 3-as szintű falud
- legyen 7 egységed

Küldetések listboxban, ami teljesül , az át lesz húzva.

## HARCRENDSZER

2 csapat akkor tud harcolni, ha 1 területen találkoznak. A harc végkimenetelét befolyásolja a haderő, az egységek száma, és az esetleges hősök ereje. Mindkét csapat eldönti, hogy hány haderőt akar felhasználni a csata során, 0-tól 5-ig terjedhet ez a szám. (felugró ablak)

A védekező csapat meghátrálhat, ekkor minden egység, amely a csata helyszínén van visszakerül a bázisra, és nem veszít haderőt.

Ha viszont a védekező csapat nem hátrál meg, és veszít, akkor minden egység és hős, aki a csatamezőn volt visszakerül a bázisra, és veszít annyi haderőt, amennyit felhasznált. Ekkor a támadó csapaté lesz a terület, de annyi népszerűséget veszít, amennyi haderőt felhasznált.

Ha a védekező csapat nyer, akkor marad a területen, fejlődik 3-mal a hadereje, és a támadó csapat visszakerül a bázisra.

Döntetlen esetén a támadó csapat nyer.

## MYSTERY EVENTEK

Előfordulhat, hogy a játékos, amikor egy mezőre lép (pl. hegy, erdő, búzamező), akkor egy szerencsés/szerencsétlen esemény fog megtörténni, mely során nyersanyagokat veszíthet, vagy kaphat, vagy akár egy hőst szerezhethet, melyet csaták során felhasználhat.

pl:

- A hegyen megtaláltad Björn hőst, aki 3 erővel rendelkezik.
- Az erdőben banditák támadták meg az osztagodat, ezért veszítesz 2 aranyat.
- Kedvesen bántál az embereiddel, ezért 1-el növekszik a népszerűséged.
- A rossz termés miatt veszítesz 1 búzát.
- A néped technológiailag fejlődött, mostantól 3 egységet tudsz lépni.

## KERESKEDELMI PONTOK

A térképen azok a mezők, amelyeken egy iránytű szerepel. Ilyenkor a játékos, aki először rálép 3 ajánlatot kap, melyből 1-et elfogadhat. Ez általában valamilyen nyersanyag aranyért cserébe.

pl:

- Kapsz 3 aranyat.
- 2 aranyért cserébe kapsz 2 fát és 1 búzát.
- 4 aranyért cserébe kapsz 3 követ és 3 fát.

## TÉRKÉP

Hexagon alapú mezőkből áll, több verzió is létezik, a játékos a főmenüben tudja kiválasztani. Egy txt file-ból lesz beolvasva a játék előtt, és egy mátrixban eltárolva.

Középen aranybánya: aki rajta áll minden körében passzívan kap 1 aranyat.

- üres mező (építhető rá falu) → m
- erdő → e
- hegy → h
- falu (level 1, level 2, level 3)
  - Fekete lvl1 → a
  - Fekete lvl2 → c
  - Fekete lvl3 → d
  - Piros lvl1 → f
  - Piros lvl2 → g
  - Piros lvl3 → h
  - Sárga lvl1 → i
  - Sárga lvl2 → j
  - Sárga lvl3 → k
  - Kék lvl1 → l
  - Kék lvl2 → n
  - Kék lvl3 → o
- búzamező → b
- víz → v
- aranybánya → A

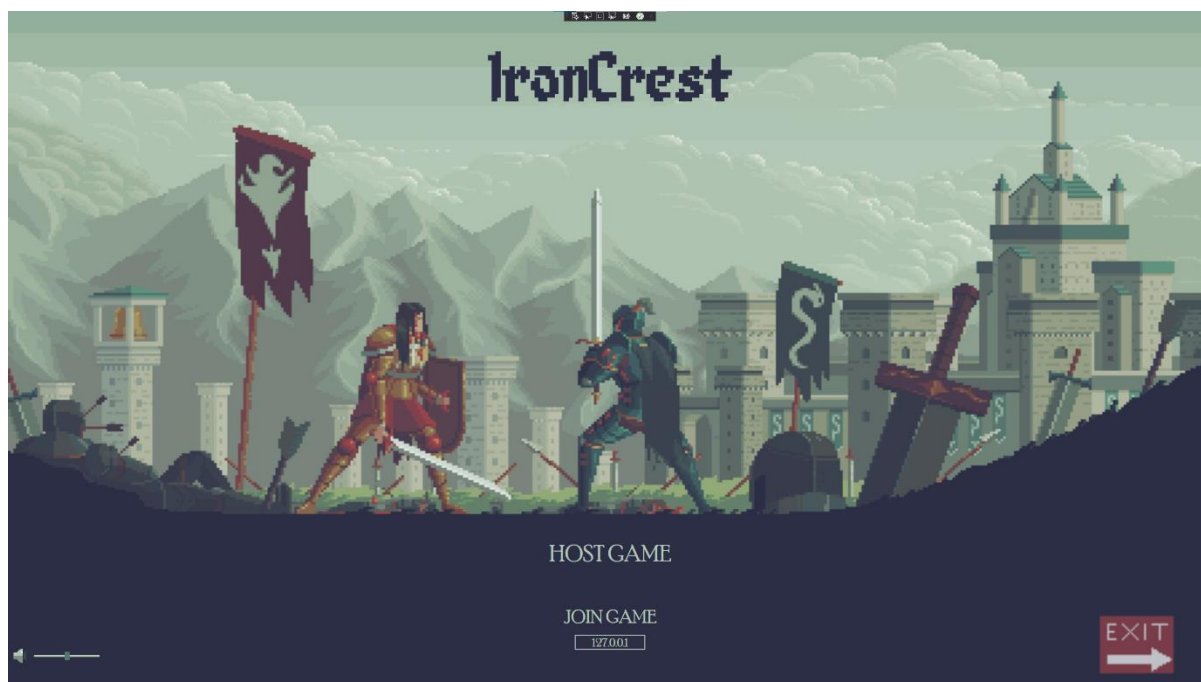
## HŐSÖK

- Vikingek: Björn, Sigurd
- Arabok: Jhin, Próféta
- Mongolok: Genghis Khan, Mongol Egér
- Keresztesek: Sötét Lovag, Keresztes Lovag



# LÁTVÁNYTERV

## Főmenü



## Játéktér

