

## EndWar

Ez egy egyszerű stratégiai játék. Két csapat harcol egymás ellen. A játék nem korlátozza a játék hosszúságát semmilyen mértékben (nem nézi, hogy valaki nyert-e).

Amint elindítjuk a játékot megjelenik a cím és 4 gomb:

- NewGame
- Load Game
- Settings
- Exit

### New Game

Ez azonnal elindít egy teljesen új játékot.

### Load Game

Ezt csak akkor lehet megnyomni, ha már létezik egy mentésfájl. Ez a kinézetén is látszik. Amennyiben meg lehet nyomni, akkor ugyan úgy néz ki, mint a többi gomb. Ha ilyenkor megnyomjuk akkor az utolsó mentést fogjuk folytatni pontosan ott, ahol elmentettük. Ha viszont nem lehet megnyomni, akkor a szöveg rajta sötét szürke és nem reagál az egérre.

### Settings

Ez jelenleg egy csapda, ahonnan csak az ablak ki x-elésével lehet kijutni.

### Exit

Ez bezárja az ablakot.

Miután elindítottunk egy játékot, elég zavaró lehet a hangos zene, ilyenkor a fel és le nyilakkal tudjuk állítani a játék háttérzenéjét, az m billentyűvel még némítani is tudjuk a zenét.

Amikor már a zene is elfogadható hangerőjű akkor már nincs akadálya annak, hogy elkezdjünk játszani. Ehhez főként a w, a, s, d, space, enter és tab billentyűkre lesz szükségünk. A képernyő bal felső sarkában található egy vastagabb körvonalú hatszög. WASD-dal azt tudjuk irányítani. Ez a hatszög a kurzor. A pályán látunk egységeket is. Mindegyik egységtípusnak megvan a saját erősségük és gyengeségük, ezért érdemes őket jól megfontoltan bevetni. A pályán látunk utakat is. Ezek meggyorsítják a haladási sebességét a szárazföldi egységeknek. Miután eldöntöttük, hogy melyik egységgel akarunk lépni, a kurzor ráirányítása után a space megnyomásával lehet azt az egységet kiválasztani. Természetesen a program nem nagyja, hogy az ellenfél egységeivel lépjünk, vagy valamelyik egységünkkel többször lépjünk egy körben. A körünknek az enter egyszeri megnyomásával tudunk véget vetni. Ez után a másik játékos jön.

Eddig a mozgósítási fázisról volt szó, viszont van egy másik fázis is. Ez a támadó fázis. Itt ugyan úgy kell az egységeket kiválasztani, itt viszont más attribútumok alapján van kiszámolva az egységek hatótávolsága. Hogyha olyan egységet támadunk meg, ami nincs a támadó egységünkkel szomszédos mezőn akkor az ellenséges egység nem viszonzza a támadást így érdemes minél több alkalommal így támadni.

### Épületek

Ezek egy külön kategóriába kerülnek, mert fontosok. Van többféle épület, de mindegyikben van közös. Ez a közös dolog pedig az, hogy el tudnak tárolni egységeket és a körök végén még javítják is őket. Az épületeknek egy hátulütője van. Ha az ellenfél el tudja foglalni a saját épületünket, akkor az összes

egységet, ami benne van azt ő fogja irányítani. Ez persze kölcsönös és mind a két oldal el tudja foglalni a másik oldal épületeit. Az épületekbe úgy lehet berakni egységet, hogy az épület bejáratára lépünk vele. Ha egy egység nem tud belépni egy épületbe az vagy azt jelenti, hogy az épületben van hat egység és ezért nem fér be több vagy pedig azt, hogy ez az egység nem képes az ilyen típusú épületbe belépni. Ha már be tudtunk lépni az épületbe akkor egy idő után ki is akarunk lépni belőle. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy a kurzort rávisszük az épület bejáratára és ott tab-ot nyomunk. Amennyiben az épület a mi oldalunkon van és mozgósítási fázis van, akkor kijelölődik a benne lévő első egység. Ezt a keretének ciánkék színűre változása jelöli. Hogyha több egység is van az épületben akkor azokat is ki tudjuk jelölni a tab-bal. Ameddig azon az épületen állunk, addig az utolsó tárolt egység után visszatérünk a játékmezőre és a kurzor irányítására. A program nem hagyja, hogy olyan egységgel lépjünk ki az épületből, ami ebben a körben lépett be, de ha mi ebben a körben foglaljuk el az ellenfél épületét akkor abból már ebben a körben is kiléphetünk a benne régebb óta tárolt egységekkel.

Az utolsó dolog pedig a tapasztalat, amit az egységek szereznek. Minden egység kap tapasztalati pontot miután megsebez egy másik egységet. Egy egység megsemmisítéséért 2 tapasztalatpont is jár. Egy 6 éves 0 tapasztalatos és egy 5 éves 1 tapasztalatos egység közül a nagyobb életpontú az erősebb, de ha az egységek életpont értéke megközelítően egyenlő, akkor a tapasztalati szintkülönbség jelentősen meglátszik a támadás kimenetelén.