**Rizikó – egyszerű specifikáció**

**Ki mit csinál?**

* GUI: Gergely Dániel (T5OCI8)
* Network: Cseh Péter (DM5HMB)
* Control: Varga Ákos (BOA0LG)

**Bemutatás és Szabályzat**

* A játék célja, hogy a játékosok katonai egységeiket felhasználva elfoglalják a világtérkép összes területét és ez által győztessé váljanak (nincsenek győzelmi kártyák)
* Területek: 6 kontinens, 42 körzet
* Játékosok száma: 2-6 (elsőre 2)
* A játékosok színekkel vannak megkülönböztetve és egymás után meghatározott sorrendben következnek

**A játék kezdése**

* Játékosok színének, és sorszámának véletlenszerű kiosztása
* Világtérkép területeinek véletlenszerű felosztása a játékosok között (újonnan kiosztott terület 1 szövetséges egységgel kezd)
* Az első játékos elkezdi a körét

**A játékos köre**

* A játékos köre három fázisból áll.
* A fázisok sorrendje: 1. játékos deploy -> 1. játékos attack -> 1. játékos transfer -> 2. játékos deploy… stb.
* Fázisok gombnyomással (Next Phase) jelezhetjük, hogy a következő fázist el akarjuk

1. Egységek elhelyezése (Deploy):
   * A játékos megerősíthet egy vagy több szövetséges területet új egységekkel
   * Elhelyezhető egységek száma: 5 + bónusz egységek
   * Bónusz egységek: bónusz egység jár a játékos által elfoglalt kontinensek és területek(területek száma / 3) alapján
2. Harc (Attack):
   * A játékos területszerzés céljából megtámadhat egy vagy több, a saját területével határos ellenséges területet
   * A bázis területen maradnia kell legalább egy egységnek
   * A játékos megadja, hogy mennyi egységgel melyik területet támadja (a többi a háttérben zajlik)
   * Bázisterület kiválasztása -> Egységek száma -> Célterület kiválasztása: instant lezajlik a harc
3. Egységek Mozgatása (Transfer):
   * Csak olyan területre lehet átmozogni, amit összefüggő utak kötnek össze
   * A bázis területen maradnia kell legalább egy egységnek
   * Bázisterület kiválasztása -> Egységek száma -> Célterület kiválasztása

**GUI**

**Világtérkép**

* Terület tulajdonosát színekkel jelezzük, területen lévő egységeket számokkal jelezzük
* Alakzatok(egyes objektumok megrajzolva) vs az egész világtérkép csak 1 kép???

**Státusz panel**

* Melyik játékos köre tart
* Melyik fázis
* Next gomb

**Menüsor**

* Szerver/kliensválasztó
* Újraindítás
* Kilépés

**Log panel**

* Kiindulási adatok: Honnan, hány egység -> hova, hány egység pl. Kína,5 -> Kazahstan,7
* Végső adatok: Honnan, hány egység -> hova, hány egység pl. Kína,2 -> Kazahstan,5. J2 wins

**Network**

* Kezdéskor lehet választani, hogy szervert(max 1), vagy klienst indítunk(max 6)
* Stringeket küldünk
* Infók: Kliens csatlakozott

Kliens Ready jelzés

Melyik játékos területén mi a változás pl. Játékos, Kína -3

Szinkronizáció, az össze terület frissítése (timeout miatt)

**Control**

Szabályzatban benne van, hogy a háttérműködés milyen lesz