

# Heroes of Might & Magic

**Ajánlott felbontás: 1920x1080 . szöveg méret: 125%**

**Megfelelő megjelenés érdekében.**

Heroes of Might & Magic\src\Main.java

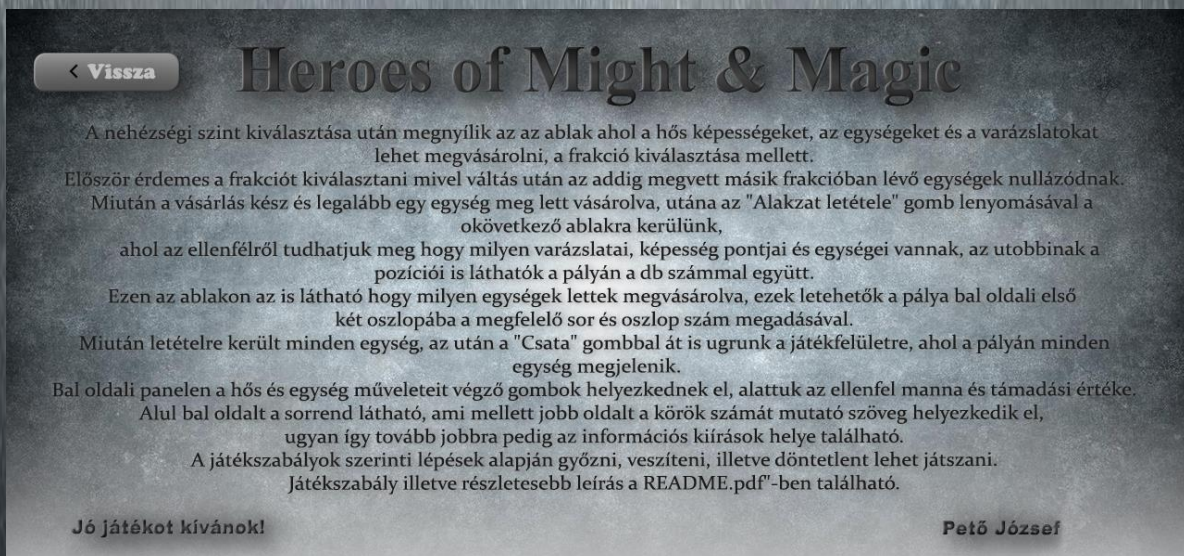
## Kezdőlap:

- Nehézségi szintnek megfelelő Vásárlás ablak jelenik meg, illetve a játék rövid / tömör leírását lehet megtekinteni.



## Játék Leírás:

- Pár mondatba összefoglalva a játék.





## Vásárlás ablak:

- Nehézségi szintnek megfelelő aranyból vásárolható egység, képesség és hős tulajdonság.
- Visszaállítás gomb mindent nulláz, vissza gomb pedig visszaléptet a Kezdőlapra.

Frakció váltás esetén nullázódnak az egységek!

< Vissza

**Nekromanta** **Lovag** **Arany: 700**

**Hős**  
László

**Frakció váltás**  
**Egységek & Tulajdonságaik**  
**Hős Tulajdonságai**

Ára: 5 arany

Védekezés: 5% 1 - +  
Szerencse: 5% 1 - +  
Varázserő: 1 1 - +  
Támadás: 10% 1 - +  
Tudás: 10 1 - +  
Morál: 1 1 - +

**Egységek**

Típus	Arany/db	Sebzés	Életerő	Sebesség	Kezdem.	db
Földműves	2	1-1	3	4	8	0
Ijász	6	2-4	7	4	9	0
Griff	15	5-10	30	7	15	0
Harcos Pap	22	9-12	54	5	10	0
Fegyvernők	11	2-5	33	4	8	0

**Földműves:**  
Nincsen semmilyen speciális ereje.

Legalább 1 egységet venni kell a csata indítása előtt!

**Varázslatok**

Tűzlabda 120 arany - +  
Villámcsapás 60 arany - +  
180 arany - +  
Feltámasztás 120 arany - +  
Lassítás 70 arany - +

**Megvásárolt Varázslat**

**Arany mennyiség**

Tűzvarázslat:  
Egy területet kiválasztva  
3x3 körben saját és ellenséges  
egységeket sebez (varázserő \* 20)  
Manna költsége: 9

Visszaállítás Alakzat letétele

Frakció váltás esetén nullázódnak az egységek!

< Vissza

**Nekromanta** **Lovag** **Arany: 700**

**Hős**  
Léna

**Hős Tulajdonságai**

Ára: 5 arany

Védekezés: 5% 1 - +  
Szerencse: 5% 1 - +  
Varázserő: 1 1 - +  
Támadás: 10% 1 - +  
Tudás: 10 1 - +  
Morál: 1 1 - +

**Egységek**

Típus	Arany/db	Sebzés	Életerő	Sebesség	Kezdem.	db
Csontváz	2	1-2	2	4	8	0
Felderítő	6	1-4	10	5	10	0
Minótauros	19	5-11	80	4	4	0
Orgyilkos	27	6-18	20	13	16	0
Raptor lovas	11	5-9	35	7	7	0

**Csontváz:**  
Nincsen semmilyen speciális ereje.

Legalább 1 egységet venni kell a csata indítása előtt!

**Varázslatok**

Tűzlabda 120 arany - +  
Villámcsapás 60 arany - +  
Isteni erő 180 arany - +  
Feltámasztás 120 arany - +  
Lassítás 70 arany - +

**1x-10x-100x egység vásárlás**

Tűzvarázslat:  
Egy területet kiválasztva  
3x3 körben saját és ellenséges  
egységeket sebez (varázserő \* 20)  
Manna költsége: 9

Visszaállítás Alakzat letétele

**Raptor lovas:**  
Elkerülés a speciális ereje.  
Nem támadják vissza 70%-os eséllyel.

## Egység & Varázslat leírás

Biztos vagy benne?

Ha kilépsz törlődik az eddigi összeállításod!

Igen, kilépek Mégse lépek ki

## Vissza gomb üzenete



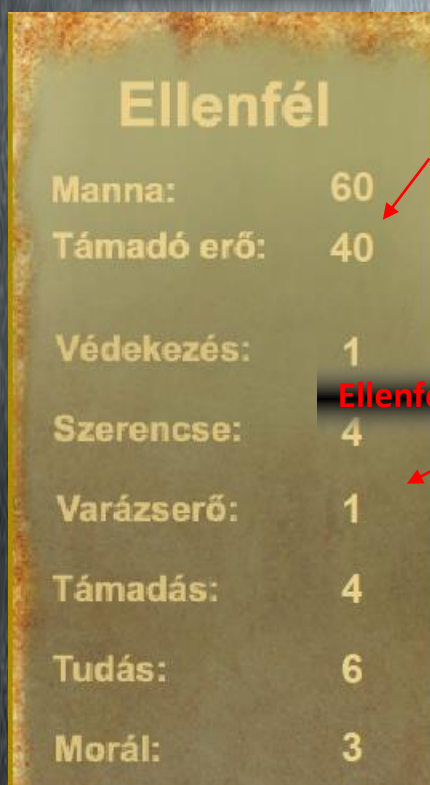
## Egység letétel ablak:

- Ellenfél tulajdonságai, varázslatai és egységei láthatók.
- Ezen felül a saját egységeket lehet elhelyezni, oszlop / sor beállítása, majd a mehet gomb megnyomására megjelenik és elszürkül a képe, abban az esetben ha nincs ott már egy egység.
- Ha minden egységet letettünk akkor indítható a csata.



### Saját Egységek

Szürke lesz a képe és nullára vált a db szám, abban az esetben ha le lehetett tenni.



Ellenfél Mannája és Támadó ereje

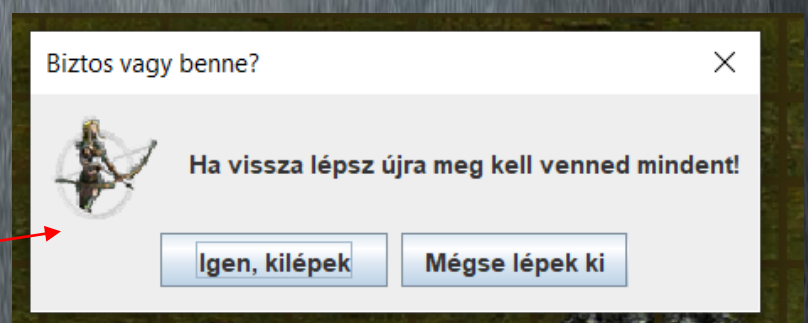
Ellenfél Tulajdonságpontjai



Ellenfél Varázslatai

Színes ha megvásárolta

Vissza gomb üzenete





# Csata ablak:

- A pálya, műveleteket végző gombok és a visszajelző elemek helyezkednek el rajta.



## Rövidítések

"foldmuv" -> "Földműves"  
 "efoldmuv" -> "Ellenfel Földműves"  
 "erapt" -> "Ellenfel RaptorLovas"  
 "rapt" -> "RaptorLovas"  
 "orgy" -> "Orgyilkos"  
 "eorgy" -> "Ellenfel Orgyilkos"  
 "mino" -> "Minótauroszt"  
 "felder" -> "Felderítő"  
 "efelder" -> "Ellenfel Felderítő"  
 "csont" -> "Csontváz"  
 "ecsont" -> "Ellenfel Csontváz"  
 "ijas" -> "Ijász"  
 "eijas" -> "Ellenfel Ijász"  
 "egrif" -> "Ellenfel Griff"  
 "grif" -> "Griff"  
 "efegy" -> "Ellenfel Fegyvernök"  
 "fegy" -> "Fegyvernök"  
 "eharcp" -> "Ellenfel HarcosPap"  
 "harcp" -> "HarcosPap"  
 "emino" -> "Ellenfel Minótauroszt"  
 "morLaszlo" -> "László Hős"  
 "morLena" -> "Léna Hős"



## Hős

Frakciótól függően változik a hős is, nem csak az egységek

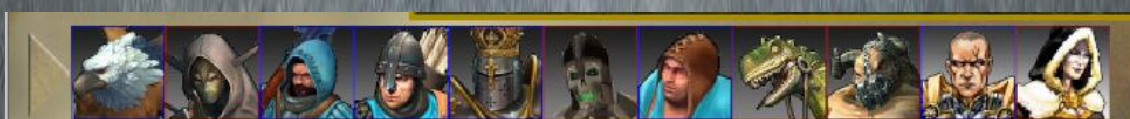
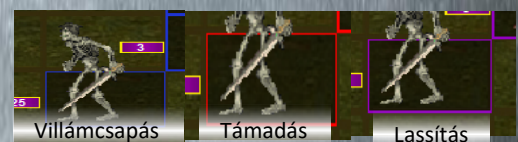
## Kör

## Információs rész

Minden ami történik az kiíródik

## Egyéb

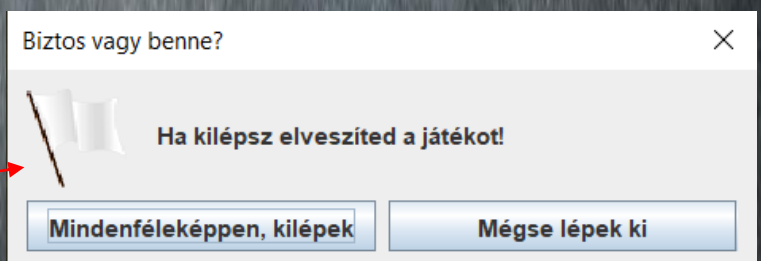
## Hős Támadás & Varázslat gombjai



## Sorrend

Morál alapján haladnak a képek attól függően hogy ki jön

## Vissza gomb üzenete





Eredmény :

- A játéknak megfelelő eredmény kiíratása jelenik meg.
- Ez lehet győzelem, vereség vagy döntetlen.
- Attól függően milyen Frakcióban vagyunk.

**Győzelem**



**Vereség**



**Döntetlen**



Új játék

**Veres**



**Győzelem**



**Döntetlen**

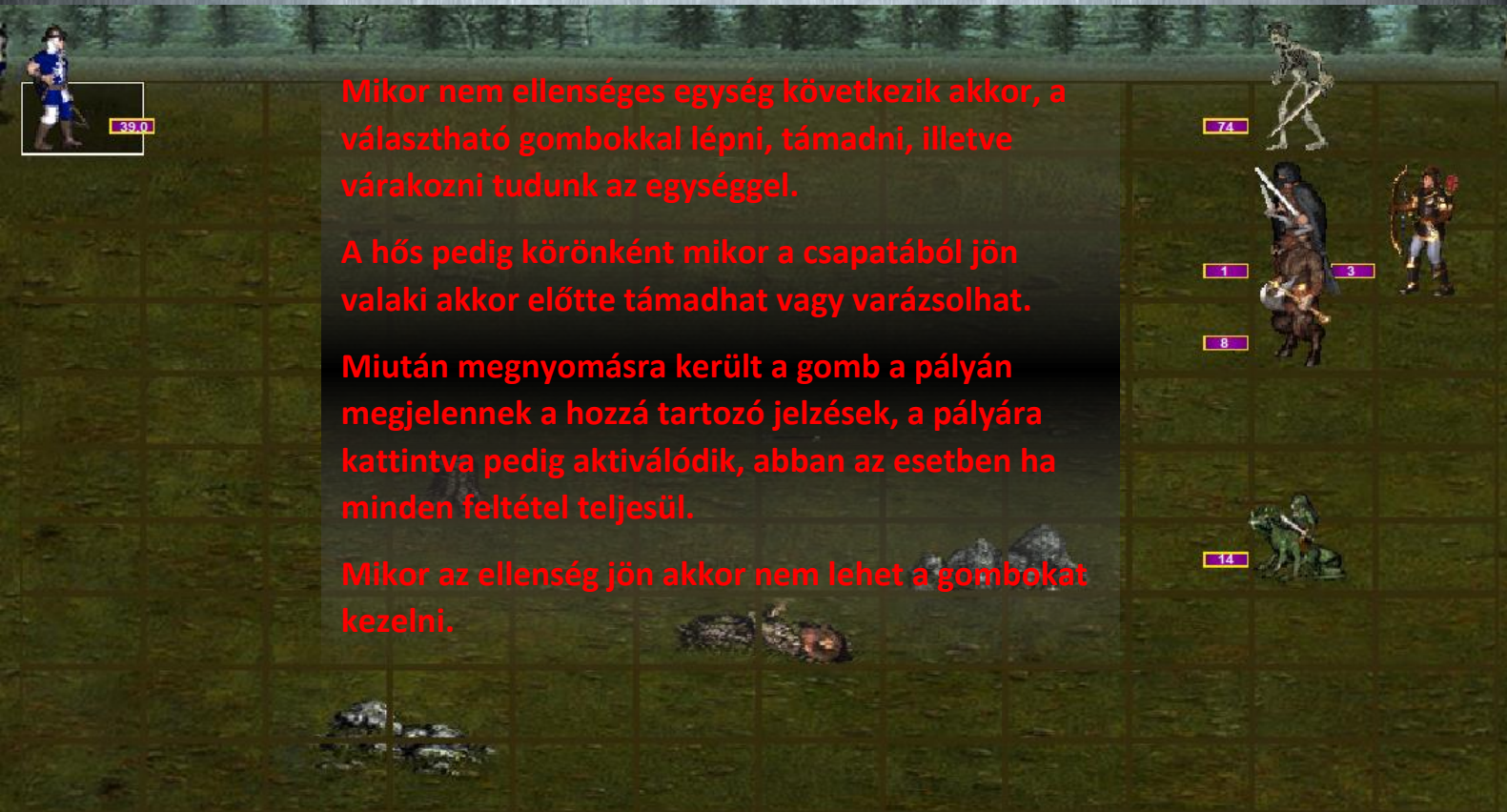


Új játék



Egyéb :

- Java 17 / Java swing / IDEA
- Konzolon több minden kiíródik.



- Ezen felül a várakozási időt lehet állítani, ha lassú vagy gyors lenne az ellenfél.

```
298
299     public static void varakozasEllenfelekKozott() {
300         informacioErtek.setText("Ellenfél következik!");
301
302         int varakozas = 1000;
303         Timer ido = new Timer( varakozas, new ActionListener(){
304             @Override
305             public void actionPerformed( ActionEvent e ){
```



## Várható Frissítés tartalma:

- Hiba javítások
- Ellenfél varázslatainak jelzése a csata közben
- Teljes képernyő mód
- PVP