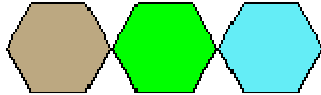


Felhasználói leírás (Slay)

A Slay egy stratégiai játék. Ebben a játékban a játékos a gép ellen játszik. A játék célja a gép bázisának elfoglalása. Ha ez sikerült, akkor a játékos nyer, ha a gép foglalja el a játékos bázisát, akkor a játékos veszít.

A pálya hatszög cellákból épül fel. Van kis méretű, közepes méretű és nagy méretű pálya. A kis pálya 7 x 6, a közepes pálya 11 x 10, a nagy pálya 15 x 14 cella méretű. A játékos ezek közül választhat.



Különböző színek jelzik azt, hogy egy cella kinek a tulajdonában van. A játékos színe a zöld, a gép színe a kék, a senki földje barna.



A cellák lehetnek üresek, de tartalmazhatnak bázist, egységeket, ingatlanokat és díszítő elemeket. A képen balról jobbra haladva: farm, paraszt, bázis, lándzsás, torony, kardos, hegy, tó, erdő.

Bázis: bázisból egy darab van játékosnak és a gépnek is

Egységek: paraszt, lándzsás, kardos

Ingatlanok: torony, farm

Díszítő elemek: hegy, tó, erdő

A díszítő elemeket tartalmazó cellákat nem lehet elfoglalni, ki kell őket kerülni. Az egységek és ingatlanok erősségi sorrendje a gyengébbtől az erősebb felé haladva: üres cella, farm, paraszt, bázis, lándzsás, torony, kardos.

A játék körökből áll. A játékos köre után a gép köre következik, aztán újra a játékos köre és így tovább. Egy kör során különböző műveletek hajthatók végre:

- Lehet vásárolni és a pályára helyezni egységeket és ingatlanokat az egyenleg erejéig
 - Ingatlannal nem lehet foglalni, le kell őket tenni egy saját üres cellára
 - Egységeket le lehet tenni saját üres cellára de foglalni is lehet velük.
- Lehet lépni a korábban vásárolt egységekkel saját üres cellára de foglalni is lehet velük.

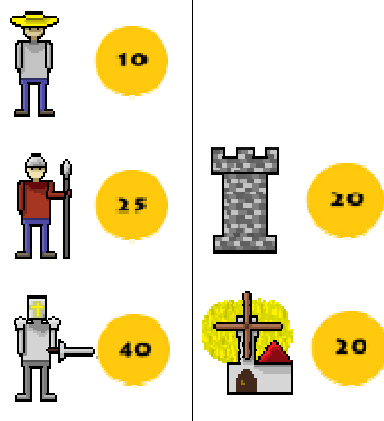
Foglalás szabályai: Ingatlanokkal nem lehet foglalni csak egységekkel. Egy egység egy körön belül csak egy cellát foglalhat el. Ha egység elfoglalt egy cellát, akkor azzal az egységgel ugyanabban a körben már nem lehet lépni. Foglalni csak saját területtel szomszédos senki földjét vagy ellenséges cellát lehet. Ellenséges cella elfoglalása akkor sikeres, ha a támadó egység erősebb, mint a foglalandó cella védelmi szintje, illetve a kardos tudja ütni a kardost.

Egy cella védelemi szintje: a saját és az azonos tulajdonú szomszédos cellák közül a legerősebb

Egyenleg: Mind a játékosnak mind a gépnek van egy egyenlege. A játékot a gép és a játékos 10-10 arannyal kezdi. Vásárláskor az egység vagy ingatlan ellenértéke azonnal levonódik az egyenlegből. Vásárolni csak az egyenleg erejéig lehet. Minden saját tulajdonú cella körönként

1-1 aranyat, a farmok 3-3 aranyat termelnek. Az egységek közül a paraszt körönként 2 arany, a lándzsás 6 arany, a kardos pedig 18 arany kiadással jár. A bevételek és kiadások a következő kör elején íródnak jóvá, ha ilyenkor az egyenleg negatívba megy, akkor az csődöt jelent, a játékos egyenlege nullázódik és az egységei elpusztulnak.

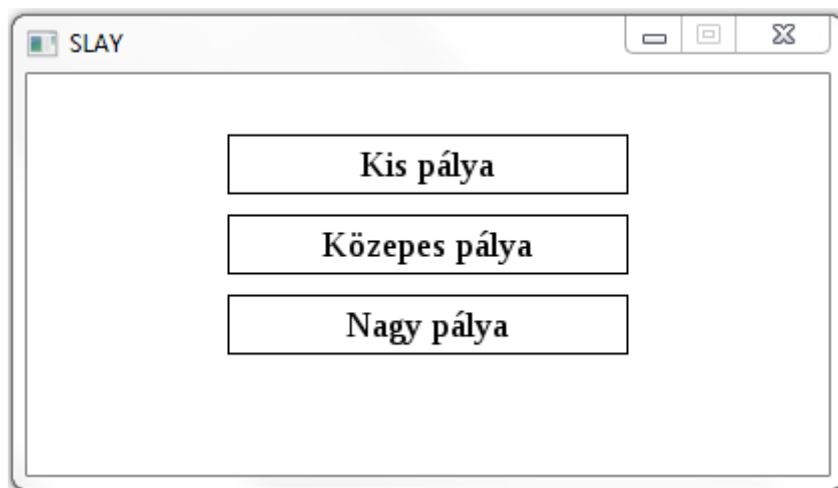
Mi mennyibe kerül:



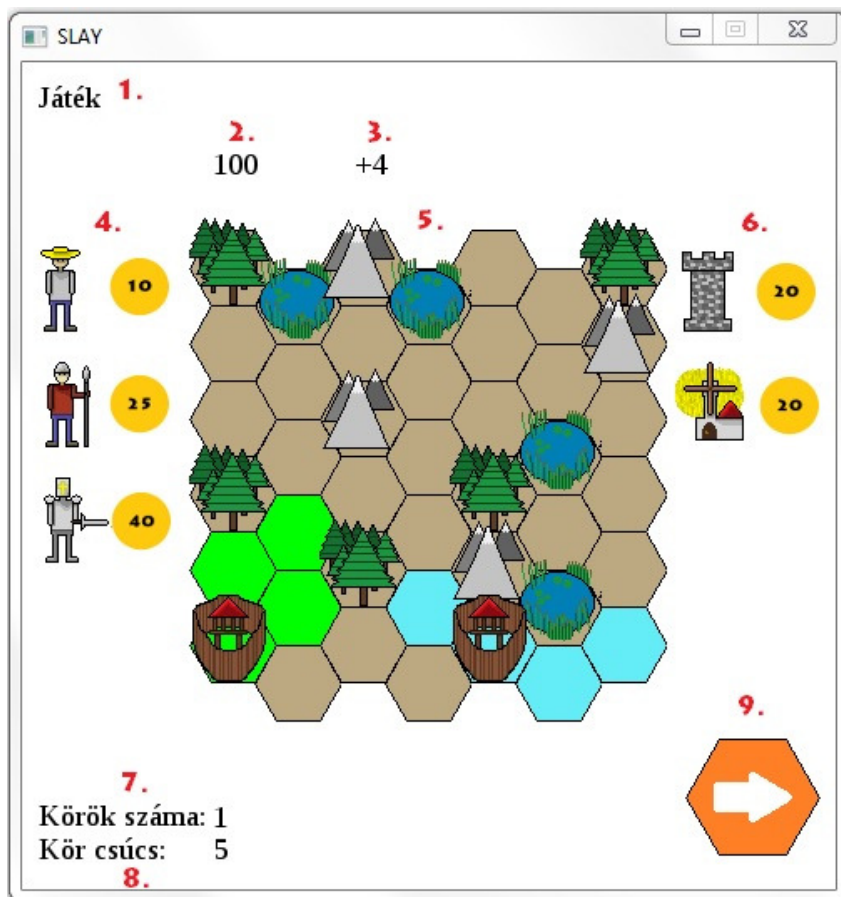
Győzelem új csúccsal: amikor a játékos kevesebb kör alatt nyeri meg a játékmenetet, mint az addigi csúcs.

Játékmenet

A játék úgy indul, hogy megjelenik a pályaválasztó ablak:



A pálya kiválasztását követően indul a játékmenet:



1. Menü
 - a. A menü a „Játék”-ra kattintva lenyitható illetve ha nyitva volt akkor becsukható
 - b. Lenyitott állapotban választható az „Új játék” vagy a „Kilépés” funkció
2. Játékos egyenlege
3. Játékos költségvetése
 - a. Azt jelzi, hogy ha a játékos befejezné a kört, akkor mennyivel növelődne vagy csökkenne az egyenlege a következő kör elején
 - b. Ez a szám a bevételek és kiadások előjeles összege
4. Vásárolható egységek
 - a. A vásárlás menete a következő: a játékos a bal egér gomb lenyomásával tud egységet választani. A vásárolt egység abba a cellába kerül, amely felett az egér gombot a játékos felengedi. Természetesen ha azt a szabályok engedik.
5. Pálya
 - a. Lépés pályán lévő egységgel: a játékos a bal egérgomb lenyomásával megfogja az egységet, a kurzort a cél cella fölé viszi és felengedi az egér gombot. Természetesen ha azt a szabályok engedik.
6. Vásárolható ingatlanok
 - a. A vásárlás menete a következő: a játékos a bal egér gomb lenyomásával tud ingatlant választani. A vásárolt ingatlan abba a cellába kerül, amely felett az egér gombot a játékos felengedi. Természetesen ha azt a szabályok engedik.
7. Kör számláló
8. Jelenlegi csúc
9. „Tovább” nyomógomb
 - a. A játékos a nyomógomb megnyomásával fejezi be a körét.

- b. Ezután a gép köre következik.
- c. Mikor a gép befejezte a lépéseit, akkor a kör számláló eggyel nő és újra a játékos következik

Példa:



A példában a játékos nyert, mert a kardos egységgel elfoglalta az ellenfél bázisát.

A játékmenetet bármikor be lehet fejezni az <Új játék> vagy <Kilépés> menüpont használatával. Az <Új játék> megnyomására megjelenik a pályaválasztó ablak és új játék kezdődik. A <Kilépés> menüpont kiléptet a játékból.