**Albitz Csanád, Nagyházi feladat specifikáció:**

**Hearthstone lite**

# 1. Célkitűzés

Egy olyan kétszemélyes, körökre osztott stratégiai kártyajáték megvalósítása, ahol a játékosok célja, a másik életerejének lenullázása.

A játék konzolon, menüvezérelt megvalósítású.

# 2. Egy kör felépítése

Minden körben a játékosok új kártyát kapnak. Ezek kijátszása manába kerül, aminek a mennyisége körről-körre nő. A játékos a körében 3 dolgot tehet:

1. A pakliból kiválaszthatja a kártyát a játékos, amit kijátszik, ha van megfelelő mennyiségű manája.
2. A már lehelyezett minion kártyákkal való támadás. Ez lehet az ellenfél minionja, vagy maga az ellenfél.
3. Ha már nem tud kártyát kijátszani és már minden minionjával támadott (vagy már nem kíván támadni), befejezi a körét.

A maximum mana mennyisége minden körben egyel nő, és a kör elején erre az értékre áll be.

# 3. Kijátszható kártyák fajtái

Kétféle kártya létezik: a minion kártya és a mágia kártya. Mindkét típusú kártya megadott mennyiségű manát fogyaszt.

1. **Mágia kártya** - A mágia kártyák egyszeri hatással rendelkeznek. Ezeket általában egy adott karakterre lehet kihelyezni. Különböző hatásokat fejtenek ki, mint például: a kiválasztott karaktert (beleértve a játékost is) gyógyítja, sebzést okoz egy kiválasztott karakternek, védelmet ad a karakternek (ha támadás éri, ez csökken először, nem pedig az élet)
2. **Minion kártya** -a minion kártyák lehelyezhetők a játéktérre. Ezek a következő körben aktiválódnak. A minionoknak saját életük és erejük van. Ha az előbbi elfogy, eltűnnek a pályáról. A támadáskor a meghatározott ellenfél a támadóerőnek megfelelően veszít életet, majd pedig visszatámad támadójára. Ezáltal mindketten meghalhatnak.

# 4.Főmenü

Itt a játékos kiválaszthatja, hogy új játékot szeretne kezdeni, vagy folytatni egy már megkezdettet.