

## Beüzemelés

Ez az oldal tud segíteni a beüzemelésben de az intelliJ minden elvégez

<https://openjfx.io/openjfx-docs/>

intelliJ futtatása esetén

<https://www.jetbrains.com/idea/download/#section=linux>

Innen ingyen letölthető és használható

## Linux alatt:

```
sudo snap install intelliJ-idea-community -classic
```

debian alapú Linux alatt evvel a paranccsal is telepíthető

```
sudo apt install openjdk-17-jdk
```

evvel a paranccsal telepíthető a java 17

## Windows alatt

<https://adoptopenjdk.net/>

innen tölthető le a java 17-es verzió

Telepítés során a costum setup-ban a set java home-ot local drivra kell rakni

utána meg az intelliJ-t leekkel tölteni a netről és azt fel telepíteni

## A játék futtatása

intelliJ-be belépsz utána Open megnyomása után a futtatható játék falja más mappa ikonnal fog megjeni és utána megnyitod és miután végez az intelliJ a betöltéssel aztán az indítás gombbal elehet indítani

## Játék

A játék elején lehet választani egy játékmódot, hogy az adott játékot hogyan lehet játszani van a gép ellen, amelyem egy gép ellen tudsz játszani. Van a másik játékmód, amelyen egy másik játékkal tudsz játszani és ekkor mind a ketten 1000 arannyal kezdtek

## A Gép elleni játékmód

Ha gép elleni játékmódot választod akkor abban az esetben kell választani egy nehézségi fokozatot, amelyben a könnyű esetében 1300 aranyad van a közepes esetén 1000 aranyad van és nehéz esetében meg 700 arannyal kezdsz és a gép minden esetben 1000 alanyból vásárol. Mindezek után, ha killet választva a nehézség utána átkerülsz a felkészüléshez.

## A Gép eseti felkészülés

A felkészülés folyamán három dologból tud választani, amely a különböző tulajdonságokat alítja be vannak a tulajdonságok melyek a hősnek az adott tulajdonságait adják meg utána lehet válogatni a második fül alatt a varázslatokból és mindezek után meg az egységek vannak, amelyek alatt az adott egységeket lehet találni, akiket vihetsz és alattuk a darabszám belátható kicsi csuszka. mindegyik mező alatt van egy mentes gomb, amely az ép aktuális adatokat menti el. A start gomb addig zárolva van míg egy egységet nem vásároltál és azt el nem mentetted.

## A Tulajdonságok

Támadás: az egységek sebzését növeli meg, tulajdonságpontonként 10%-kal.

Védekezés: az egységeket ért sebzést csökkenti, tulajdonságpontonként 5% -kal.  
 Varázserő: a hős által idézett varázslatok erősségét növeli.  
 Tudás: a hős maximális mannapontjait növeli, tulajdonságpontonként 10-zel.  
 Morál: az egységek kezdeményezését növeli, tulajdonságpontonként 1-gyel.  
 Szerencse: az egységek kritikus támadásának esélyét növeli, tulajdonságpontonként 5% -kal.

Alapértelmezetten a hős minden tulajdonságára 1-1 tudáspont van elosztva (ez ingyenes), onnantól kezdve a játékos tetszőlegesen növelheti őket, de egy adott tulajdonság maximális értéke 10 lehet.

A legelső tulajdonságpont elköltése 5 aranyba kerül. Onnantól kezdve minden további tulajdonságpont ára 10%-kal magasabb lesz. Az árak mindig egész értékek lesznek, és minden tulajdonságpont esetében felfelé kerekítünk. (tehát 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13. . .)

## A Varázslatok

Név	Ár	Manna	Leírás
Villámcsapás	60	5	Egy kiválasztott ellenséges egységre (varázserő * 30) sebzés okozása
Tűzlabda	120	9	Egy kiválasztott mező körüli 3x3-as területen lévő összes (saját, illetve ellenséges) egységre (varázserő * 20) sebzés okozása
Feltámasztás	120	6	Egy kiválasztott saját egység feltámasztása. Maximális gyógyítás mértéke: (varázserő * 50) (de az eredeti egység számánál több nem lehet)
Fagyasztás	100	5	Lefagyasztja azt az ellenfelet, akire rávan nyomva és ha nem volt még a körben akkor onnantól kimarad és a következőből is

- A Villámcsapást és a Fagyasztást csakis ellenséges egységre lehet elnyomni
- A Feltámasztást csakis saját egységre lehet használni
- A tűzlabdát bárhol lehet használni ez a varázslat nem válogat, hogy saját vagy ellenséges egységre mindenkit sebez

## Az Egységek

Az egységeket mindig csak egy ként lehet kezelni majd a harc során a és egy területet foglal el mindegyik majd.

Név	Ár	Sebzés	Életerő	Sebeség	Kezdeményezés	Speciális Képesség
Földműves	2	1-1	3	4	8	Nincs
Íjász	6	2-4	7	4	9	Lövés
Griff	15	5-10	30	7	15	Végtelen viszatámadás
Bérgyilkos	30	10-15	4	15	20	Azonnali megölés
Jégember	50	15-20	50	5	10	Lefagyasztás

### Speciális képességek magyarázata:

- Lövés: az egység távolsági támadást tud végrehajtani a pálya bármely pontjáról, de csak abban az esetben, ha nincs ellenséges egység a közvetlen közelében.
- Végtelen viszatámadás: az egység tetszőlegesen sokszor vissza tud támadni
- Azonnali megölés az adott egység teljes elpusztítása, amelynek az esélye az a szerencse általi százalék és még 5% van rá

- Lefagyasztás, ha megtámad egy ellenfelet és az jött volna akkor az nem tud következni és az utána lévő körben sem tud lépni avval az egységgel

#### A Két játékos Mód felkészülése esetén

Abban az esetben hogyha kétjátékos módba lesz indítva a játék akkor a mód kiválasztása után egyből a felkészüléshez fogtok kerülni, amely először az egyik játékos fogja összeállítani a tulajdonságait a varázslatait és az egységeit is utána, ha kinyílik a következő játékos gomb akkor lehet elkezdni a másik játékos adatfeltöltését is és ha ott rálesz nyomva a start gombra kezdődik a játék.

#### A Csata kinézete

A képernyőn, ha elkezdődött a csata akkor bal fent lehet látni, hogy ki fog majd jönni azután, hogy lelet helyezve az összes egység mellette meg az adott körnek a számlálója és amellet meg a várakozás, amely az adott egység kihagy egy kört. Utána a két oldalt megtalálhatók az egységek mellette a varázslatok és amellet a hős tulajdonságai és képeségei mindez a bal oldal jobb oldalt láthatok ugyan ezek csak tükrözve.

#### Csata előkészülete

A csata előtt a játékos lepakolja az egységeit az első két sorba utána kétjátékos mód esetén a másik játékos is lepakolja az egységeit, amelyeket a 11.-12. sorba helyezhet le, Ha gép ellen mésh akkor ebben az esetben a gép lepakolja a saját egységeit is. Mindezek úgy történnek, hogy az oldalsávon megjelenő sorrendben fognak felpakolni az egységeket, ha egy olyan területre kattintasz ahová lehet.

#### A Csata

Ha felkerült az összes egység akkor kezdődhet is a Játék A felső sávon megjelenő sorrendben lehet lépni vagy támadni vagy várakozni minden körben egyszer áttudja venni a hős az aktuális dolgot és tud varázsolni vagy támadni, amelynek a sebzése a Támadás\*10 és utána avval az egységgel is tud valamit csinálni, amely épen következik

#### A Mozgás

Az egységek mozgatása függ a sebességtől amennyi a sebesége annyit tud lépni is egy egység mozgatása úgy történik, hogy rákattintasz a pályán egy mezőre és az épen következő odalép, ha nem tud odalépni akkor visszaad fent egy üzenetet.

#### A várakozás

A várakozás során az adott egység ki tud maradni egy körből

#### A Támadás

A támadás során az adott egység megtudja támadni egy körülötte lévő ellenséges egységet. Kivéve az íjász speciális képessége, amely akkor használható, ha nincs épp mellette semmilyen ellenséges egység ebben az esetben ez ellenségére egységre jobbklikk megnyomásakor az ellenséges egységre tud egy lövést csinálni a pálya bármely pontjára.

#### A hős használata

A hősnek a varázslata illetőleg a támadása akkor használható, ha épen az ő egysége következik és az egység lépése előtt tudja használni. A varázslást és a támadást úgy tudja aktiválni hogyha az oldalsávon kiválasztja és utána meg azzal rákattint egy egységre vagy platformra. A támadás esetében ugyan ez csak annak a sebzése a Támadás tulajdonság \*10. Ha kiválasztunk egyet és azt nem akarjuk használni akkor azt az adott varázslatra való jobb klikk megnyomása után ki lehet kapcsolni a varázslatot vagy hős képességet.

#### A Játék vége

A játéknak akkor van vége hogyha az egyik játékosnak az összes egysége meghal. Ha meghal az egyik oldal összes egysége meghal átdob egy másik oldalra ahol egy gomb van amellyel ki tudsz lépni.