

## I. forduló (Web-mobil verseny)

2025. november 7-9.

**Damareen** – a gyűjtögetős fantasy kártyajáték, amelyben stratégia, szerencse és képzelet fonódik össze. A selyemutak játszóasztalaitól a modern digitális arénáig ez a műfaj mindig is a hősök és történetek kovácsa volt. Most rajtad a sor, hogy saját paklid lapjaira írd a történelmet: hősöket teremts, kazamatákban küzdj végig, és szörnyek vezéreivel mérkőzz meg. Vajon a gondosan kidolgozott stratégiád diadalt arat, vagy a kazamaták mélye örökre elnyel? Készítsd elő a paklidat, mert a kártyák sorsot hordoznak!

A csapatotok feladata, hogy megvalósítsa a **Damareen** játékprogramot, amely a jelen leírásban szereplő szabályok szerint működik.

### 1. A játékmenet

A játék célja, hogy a játékos a saját kártya gyűjteményét az ún. kazamaták ellen vívott harcok során fejlessze. Minél erősebbek lesznek a játékos kártyái, annál komolyabb ellenfeleket tud legyőzni, és ezzel a nyeremények nagysága is nő.

A játéknak soha nincs vége, a kártyák a végtelenségig fejleszthetőek.

A program kétféle szerepkörben használható: játékmesterként vagy játékosként.

#### 1.1 A világ létrehozása

Mielőtt tehát a játék elkezdődik, a játékmester létrehozza a világot. A világ a következő részekből áll:

- világkártyák: ezek lehetnek ún. sima kártyák vagy vezérkártyák.
- kazamaták: ezek a játék kihívás pályái, világkártyák sorozatából állnak.

<b>Aragorn</b> 2/5 tűz	<b>Sadan</b> 2/4 levegő	<b>Corky</b> 2/4 föld	<b>Kira</b> 2/7 levegő	<b>Eowyn</b> 2/5 víz	<b>ObiWan</b> 2/2 föld	<b>Tul'Arak</b> 2/4 föld
------------------------------	-------------------------------	-----------------------------	------------------------------	----------------------------	------------------------------	--------------------------------

Az ábrán egy világhoz tartozó sima kártyákat láthatunk. A kártyák sorrendje számít, ezek így egy sorozatot alkotnak. Az első kártya jelentése a következő (a többi kártya is e mentén a logika mentén értelmezhető):

- Aragorn** a kártya neve (egyedi a világkártyák között), Max. 16 karakter hosszú
- 2** a kártya **sebzés értéke**: a kártya alapesetben ekkora erővel "üti meg" az ellenfél kártyát egy ütközet során. Min. 2, max. 100, egész szám. (Nem lesz tesztelve nagyobb értékre.)
- 5** a kártya **életereje**: Minden harc kezdetekor erről az életerőről indul a kártya, ami az ellenfél sebzései során az ellenfél sebzési értékével csökken. Min. 1, max 100, egész szám. (Nem lesz tesztelve nagyobb értékre.)

- **tűz** a kártya típusa. Négy típus létezik: föld, levegő, víz, tűz. A harcban álló lapok típusai befolyásolják az aktuális ütközet kimenetelét (ld. még később).

A világ részei az ún. **vezérkártyák** is, amiket a játékmester a sima kártyákból származtat. Ezek önálló kártyaként, saját elnevezéssel bírnak. A vezérkártya öröklí az eredeti sima kártya típusát, de a származtatás típusa szerint módosul sebzés értékben **vagy** életerőben:

- **sebzés duplázás** esetén a sebzés érték kétszereződik,
- **életerő duplázás** esetén az életerő kétszereződik.



A példában az *ObiWan* kártyából (sebzés: 2, életerő: 2) sebzés duplázással létrehozuk a *Darth ObiWan* kártyát (sebzés: 4, életerő: 2).

A világhoz tartoznak a kazamaták is. A kazamatával történő egy-egy harc során a játékos sima kártyák és vezérek sorozatával mérkőzik meg jutalomért cserébe.

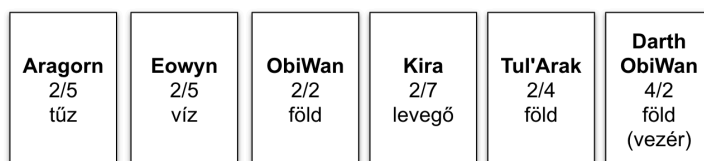
A kazamatáknak három típusa létezik:

Típus	Kártyák (a legyőzendő ellenség lapok száma)	Nyeremény a kazamata legyőzése esetén
Egyszerű találkozás	1 sima	A harc befejezése után a játékos ún. gyűjteményében (ld. később) a játékos által választott kártya <b>+1 sebzést</b> kap.
Kis kazamata	3 sima+1 vezér	A harc befejezése után a játékos gyűjteményében a játékos által kiválasztott kártya <b>+2 életerőt</b> kap.
Nagy kazamata	5 sima+1 vezér	A harc befejezése után a játékos gyűjteményében a játékos által kiválasztott kártya <b>+3 sebzést</b> kap.

Példa kazamatára:

Kazamata neve: **A mélység királynője**

Kazamata típusa: **Nagy** (lapok: 5 sima kártya + 1 vezérkártya)



Minden kazamatának egyedi a neve. Kis és nagy kazamata esetén kötelezően vezérkártyával végződik a kazamata.

Ugyanaz a sima kártya csak egyszer használható fel ugyanabban a kazamatában, de egy másik kazamatában már újra szerepelhet.

## 1.2 A viládkártyák és azokból játékos gyűjtemény összeállítása

Az eddigiek során a játékmester a világot definiálta, a következő lépésben pedig folytatja a játékos ún. **gyűjteményének** létrehozásával. A gyűjtemény a játékos saját kártyáinak teljes készlete, amit a viládkártyák közül egyes **sima kártyák** felvételével tesz meg. A gyűjteményben szereplő kártyák lesznek a játékos saját kártyái, amiket a játék harcai során fejleszt.

Az alábbi példában a játékmester összeállította a fenti világ sima kártyáiból a játékos gyűjteményét:

<b>Aragorn</b> 2/5 tűz	<b>Sadan</b> 2/4 levegő	<b>Corky</b> 2/4 föld	<b>Kira</b> 2/7 levegő
------------------------------	-------------------------------	-----------------------------	------------------------------

Ugyanaz a kártya csak egyszer szerepelhet a játékos gyűjteményében, de szerepelhet bármely kazamatában is.

## 1.3 Pakli összeállítása

Most következhet végre maga a játék rész, azaz a harcok sorozata! Ezt már a játékos irányítja.

A játékos csak úgy indulhat harcba, ha már van ún. **paklija** összeállítva. A pakli rögzített sorrendű lapok csoportja, amelyet a játékos harc előtt állít össze a gyűjteményéből. A játékosnak mindig (legfeljebb) egy paklija van, de a játék során akárhányszor újra definiálhatja azt.

<b>Corky</b> 2/4 föld	<b>Kira</b> 2/7 levegő
-----------------------------	------------------------------

## 1.4 A harc

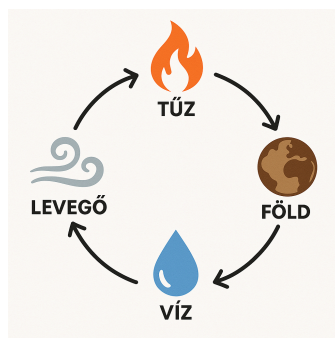
A játékban a **harc** elindításával egyidejűleg egy ellenfél kazamatát is szükséges kiválasztani. Csak akkor indul el a harc, ha a játékos által korábban összeállított pakli kártyáinak száma megegyezik a kiválasztott kazamata kártyáinak számával.

Harc kezdetekor a két ellenfél serege felsorakozik: Az egyik oldalon sorban a játékos paklijának lapjai, a másik oldalon pedig a kiválasztott kazamata kártyái sorakoznak fel, ez utóbbi a játékmester által felvitt sorrendben.

A pakli és a kazamata kártyái párban ütköznek meg egymással: a pakli 1. kártyája a kazamata 1. kártyájával, majd a pakli 2. kártyája a kazamata 2. kártyájával stb. így tovább.

Két kártya ütközete során a következő szabályok alapján dől el, hogy melyik kártya nyer:

- Két kártya közül az nyer, amelyiknek a sebzés értéke nagyobb a másik kártya életerejénél.
- Ha nem lehet eldönteni a győztest ez alapján, akkor a kártyák típusa határozza meg, melyik kártya nyer. A tűz legyőzi a földet, a föld a vizet, a víz a levegőt, a levegő pedig a tüzet. (ld. ábra). (Az azonos típusok pl. tűz-tűz semlegesek egymásra. Semlegesek egymásra a nemszomszédos típusok is, pl. levegő-föld. Ilyenkor nem lehet győztes kártyát hirdetni a típus alapján.)
- Ha ez alapján sincs egyértelmű győztes, akkor a kazamata kártyája nyer.



A játékos akkor nyer a harc végén, ha összességében legalább annyi kártyája nyert mint amennyi a kazamatának.

Ha a harc során a játékos nyer, akkor a kazamata típusától függően a korábbiakban említettek szerint a játékos gyűjteménye fejlődik. A gyűjtemény kártyái kizárólag nyereség hatására változnak (fejlődés, új lap).

Ha egy harc befejeződött, akkor vagy a már összeállított paklival, vagy egy új pakli összeállításával kezdhető új harc egy tetszőleges kazamata ellen (ami lehet az utolsó kazamata vagy egy másik is). Új pakli összeállítása esetén az előző pakli "érvényét veszti".

## 2. Felhasználói felület

Az alkalmazásoknak támogatnia szükséges a játékmester és játékos szerepköröket. Játékmesterként legyen lehetőség ún. **játékkörnyezetek** létrehozására, ami a világ és a gyűjtemény létrehozásából áll.

Játékosként bármikor indítható legyen új játék egy játékkörnyezet alapján. A játékban lehessen paklit összeállítani és harcokat folytatni a kiválasztott kazamaták ellen.

Harc indításához kell lennie összeállított paklinak, és kazamatát kell kiválasztania a játékosnak.

Harc közben nyomon követhetőnek kell lennie, hogy a játékos és a kazamata kártyái hogyan ütötték egymást (ki nyert és miért), és végül ki nyerte a harcot. Ha a játékos nyer, akkor a kazamata típusától függően a gyűjteményből választott kártya fejlődjön.

Minden harc végén dönthet úgy a játékos, hogy új paklit állít össze.

A játék később is folytatható legyen. Az alkalmazás támogassa azt, hogy több játékos is használhassa az alkalmazást (egyéni játéokra).

Ügyeljenek arra, hogy a játék használata során hibás felhasználói input esetén az alkalmazás "ne omoljon össze". Adjon hasznos hibajelzést a program, és kényelmesen folytatható legyen a működés.

Legyen egyértelmű a felhasználó számára, hogy a programot hogyan kell használni, ehhez világos utasításokat adjatok azon felhasználók számára is, akik nem ismerik még a programotokat. (Azt feltételezhetitek, hogy a felhasználó ismeri magát a játékot és annak szabályait, így ezeket nem szükséges elmagyaráznotok.)

Folyamatosan és egyértelműen követhető legyen, hogy az elkezdett játék során milyen kártyák tartoznak a játékos gyűjteményébe és mik a paklijába.

### 3. Beadandó

A beadott anyag tartalmazza az alkalmazás működésének rövid leírását, amelyből egyértelműen kiderül:

- melyik funkciót hogyan lehet elérni;
- mely részek nem készültek el vagy kimaradtak;
- melyek számítnak plusz szolgáltatásnak az alapfeladathoz képest;
- milyen problémák merültek fel a fejlesztés során, és azokat hogyan sikerült megoldani.

A beadandó értékelésénél fontos szempontok:

- a hibátlan működés,
- az áttekinthető és esztétikus megjelenés,
- az akadálymentes használhatóság,
- valamint a jól olvasható, rendezett forráskód.

További előnyt jelent, ha a pályázók ötleteket vagy javaslatokat is megfogalmaznak a játék továbbfejlesztésére.

A program bemutatásához készüljön el egy olyan verzió, amelyben az alkalmazás futásakor rendelkezésre áll már egy játékkörnyezet.

*Jó munkát kíván a versenybizottság!*