

FortressWar

A játékban két játékos egymás ellen harcol, a cél, hogy lerombold a katonáiddal a másik várát. A katonákat 4 sávban lehet elindítani, 2 féle egység van: lovag és lovas. Van lehetőség barikádot lerakni a pálya közepéig. Ezeket mind van lehetőség fejleszteni. A játékosok folyamatosan kapnak aranyat, amivel veszik az egységeket és fejlesztenek. Azért is arany jár, ha az ellenséges katona meghal. Továbbá a pályán generálódnak bónuszok, amit a katonák felvehetnek: arany és bájital.

Mit tud csinálni a játékos:

Van 4 választási lehetősége, ezek a képernyő szélén helyezkednek el gombok formájában. Ezeket föl-le léptetéssel tudja elérni.

Lehetősége van kiválasztani az alábbiakat:

- **Lovag létrehozása**
 - Amikor kijelöli, akkor a gomb színe megváltozik és a játéktéren a hozzá legközelebb eső oszlopban mozoghat, ahol a kijelölt sorban egy kiválasztás gomb lenyomása után elindul a katona. A lerakás után az arany csökken. Ha mégsem kívánja letenni a katonát, a pálya legalján elhelyezkedő +1 visszalépés mezőre rálép, és a kiválasztás gomb megnyomása után visszatér a választási állapotba a játékos.
- **Lovas létrehozása**
 - Amikor kijelöli, akkor a gomb színe megváltozik és a játéktéren a hozzá legközelebb eső oszlopban mozoghat, ahol a kijelölt sorban egy kiválasztás gomb lenyomása után elindul a lovas. A lerakás után az arany csökken. Ha mégsem kívánja letenni a lovast, a pálya legalján elhelyezkedő +1 visszalépés mezőre rálép, és a kiválasztás gomb megnyomása után visszatér a választási állapotba a játékos.
- **Barikád létrehozása**
 - Amikor kijelöli, akkor a gomb színe megváltozik és a játéktéren a hozzá legközelebb eső oszlopban mozoghat, ahol a kijelölt sorban egy kiválasztás gomb lenyomása után elhelyeződik a barikád a térfél legközelebbi szabad pontjára. A lerakás után az arany csökken. Ha mégsem kívánja letenni a barikádot, a pálya legalján elhelyezkedő +1 visszalépés mezőre rálép, és a kiválasztás gomb megnyomása után visszatér a választási állapotba a játékos.
- **Fejlesztés**
 - A fejlesztés gomb kiválasztása után a gomb színe megváltozik ezzel lehetősége van a játékosnak kiválasztani, hogy mit akar fejleszteni a szélső egység gombok közül. Ha újra kiválasztja a fejlesztés gombot, akkor kilép belőle és visszatér az alap állapotba.
 - A kiválasztott egységnek fejlesztésre kerül az életereje és a támadása. Az éppen pályán lévő egységek nem fejlődnek.

Az egységek tulajdonságai:

- A katonák a saját barikádjukon átmennek.
- A katonák megelőzhetik egymást.
- Az ellenséges katona nem lép a lerakási mezőre, azelőtt kezdi el támadni a várát.
- Barikádot csak olyan mezőre lehet lerakni, amin nincs ellenséges katona/lovas. Akkor sincs lehetőség lerakni, ha 1 mező van a kijelölt mező és az ellenséges katona/lovas között.

- **Vár:**
 - Életerő: 10000
 - Nincs sebzés
- **Lovag:**
 - Életerő: 200
 - szintenként +50
 - Sebzés: 20
 - szintenként +5
 - Sebesség: 1
- **Lovas:**
 - Életerő: 250
 - szintenként +50
 - Sebzés: 15
 - szintenként +6
 - Sebesség: 2
- **Barikád:**
 - Életerő: 600
 - szintenként +10

Arany kezelése:

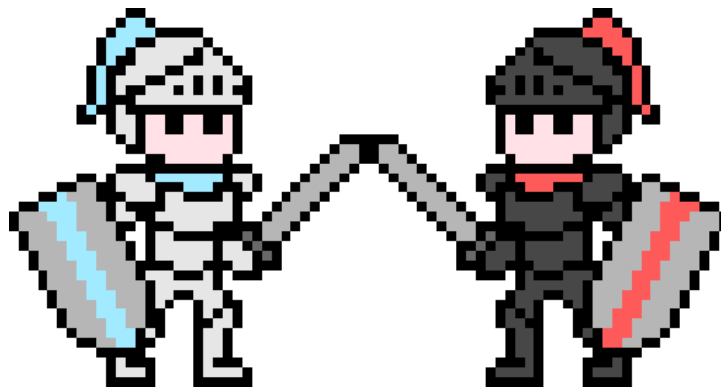
- A játékos 1000 arannyal kezd
- Folyamatosan növekedik az arany
- A pályán megjelenő arany bónusz felszedése esetén is aranyat kap a játékos
- Az egységek árai:
 - **Gyalogos:**
 - 1. szint: 200 arany
 - szintenként + 50 arany
 - fejlesztés:
 - mindig 200 arany
 - ha meghal: ellenséges játékosnak: +50 arany
 - **Lovas**
 - 1. szint: 300 arany
 - szintenként + 100 arany
 - fejlesztés:
 - mindig 400 arany
 - ha meghal: ellenséges játékosnak: +100 arany
 - **Barikád**
 - 1. szint: 100 arany
 - szintenként + 25 arany
 - fejlesztés:
 - mindig 100 arany

Bónuszok:

- Véletlenszerűen jelennek meg a pályán.
- Mindig csak 1-1 van belőlük a pályán állandóan.
- **Arany**
 - 200-500 aranyt kap az a játékos, amelynek a katonája felvette
- **Bájtal**
 - csak arra az 1 katonára érvényes, amely felvette
 - 1 konkrét fejlesztésnek felel meg

Karakterek:

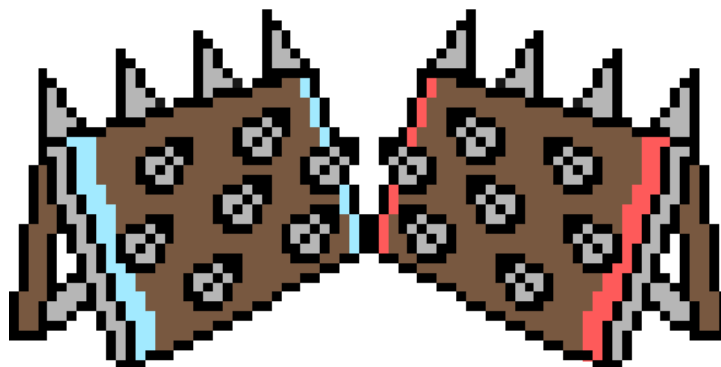
Gyalogos:



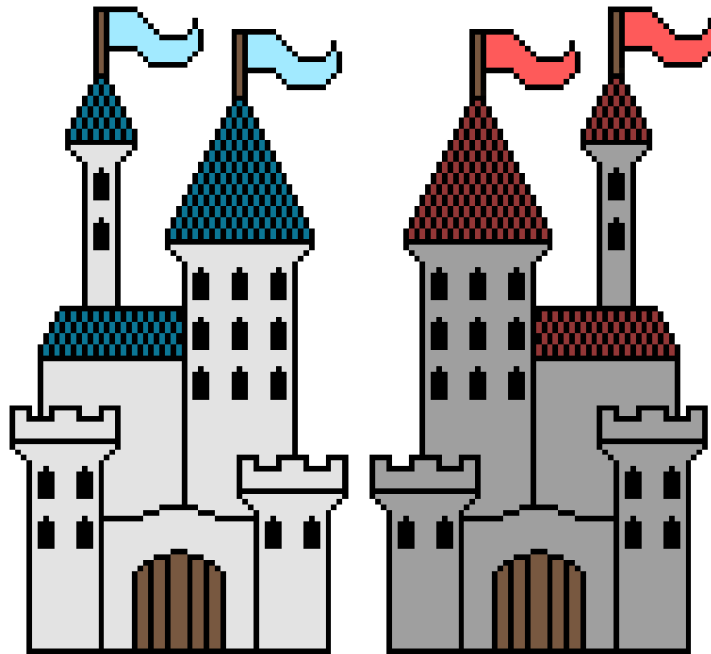
Lovas:



Barikád:



Vár:



Arany:



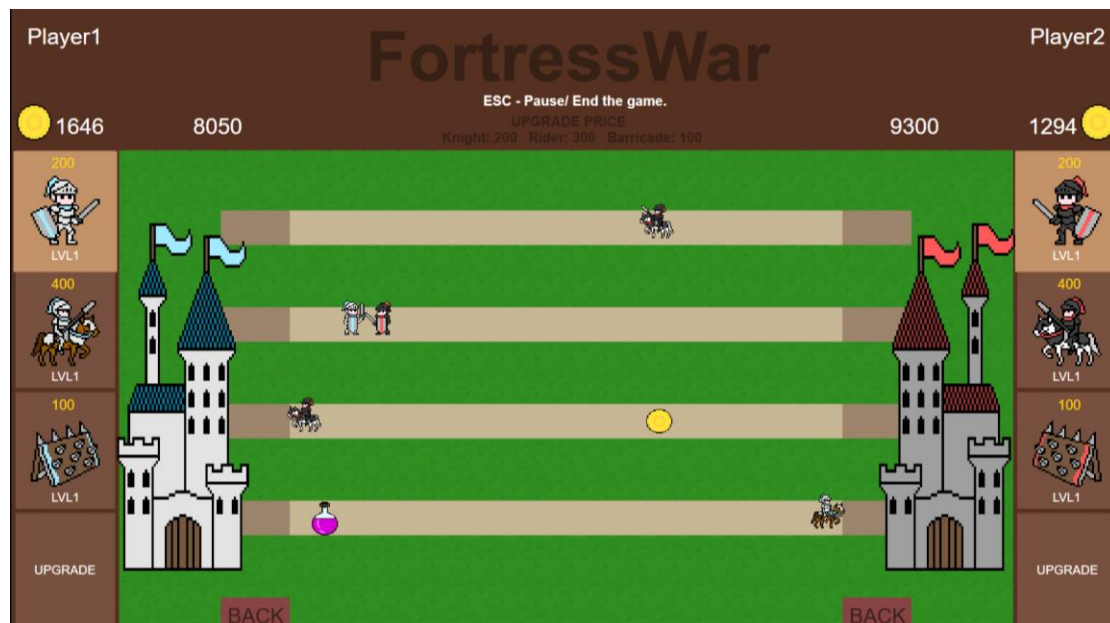
Bájital:



Fű:



Kinézet:



Game Description

The goal of the game is destroy the enemy's fortress.

The controls for the players are:

Player1: W: Up, A: Down, Space: Choose

Player2: I: Up, L: Down, Enter: Choose

ESC: Pause the game

You can cancel the actions with the BACK button. To cancel an upgrade, press the Upgrade button again.

You can find one gold coin and one potion on the battlefield all the time. Your soldiers can pick them:

Gold: The player get a random amount of gold

Potion: Increase the soldier's level by 1

Both players get gold as the time passes. If you kill an enemy soldier you get the bounty.

The upgrades won't affect the soldiers who are already on the battlefield.

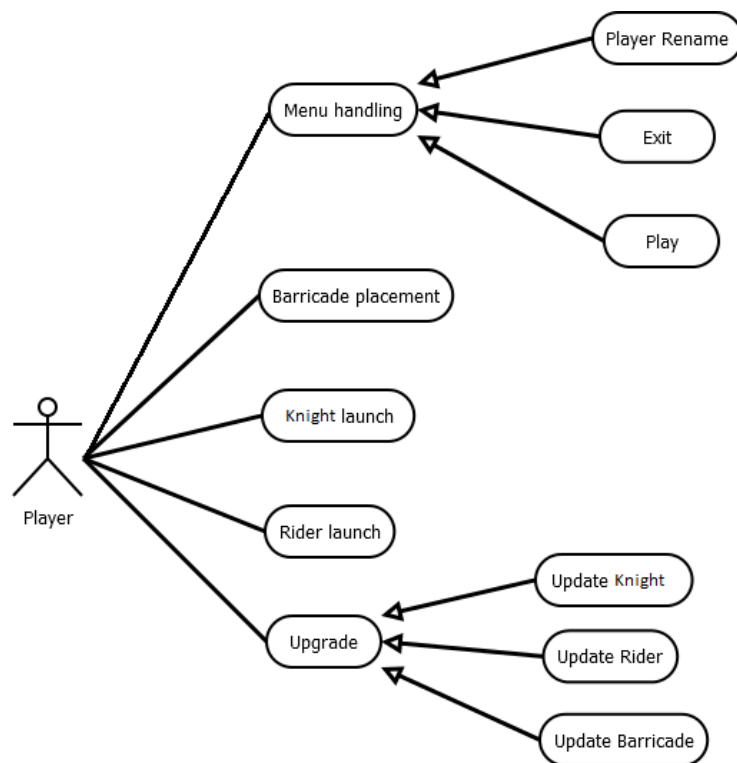
BACK

The game is paused

RESUME

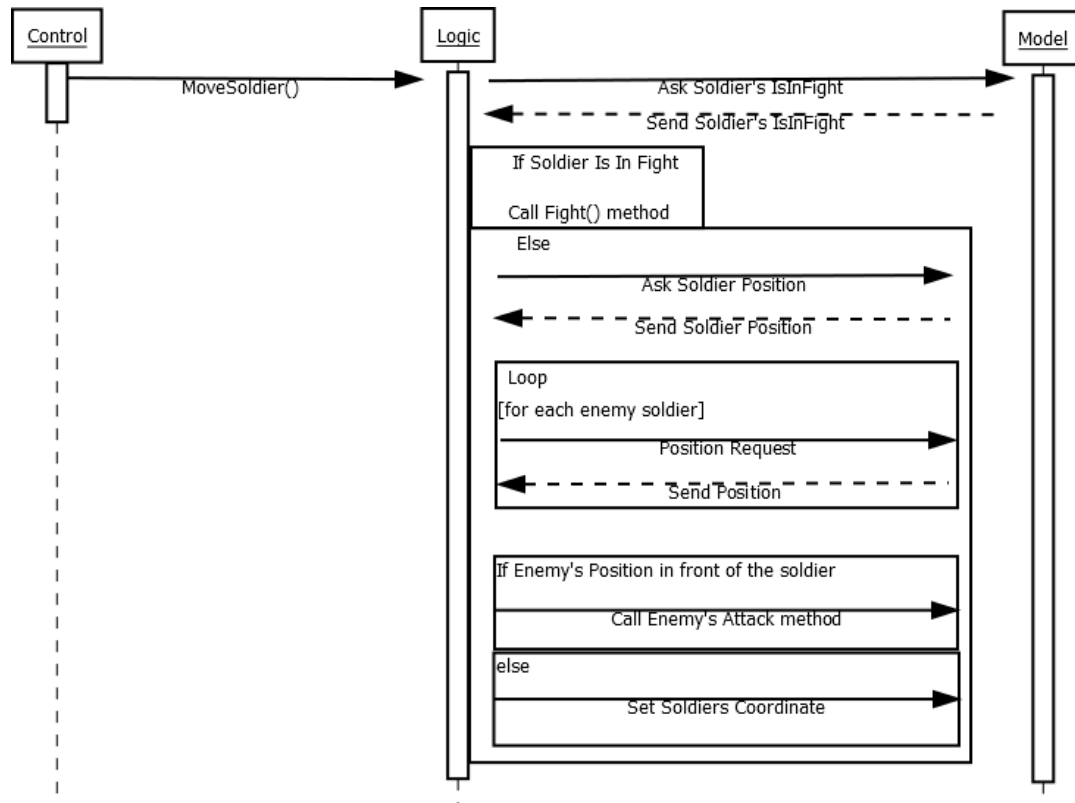
MENU

Use -case diagram:

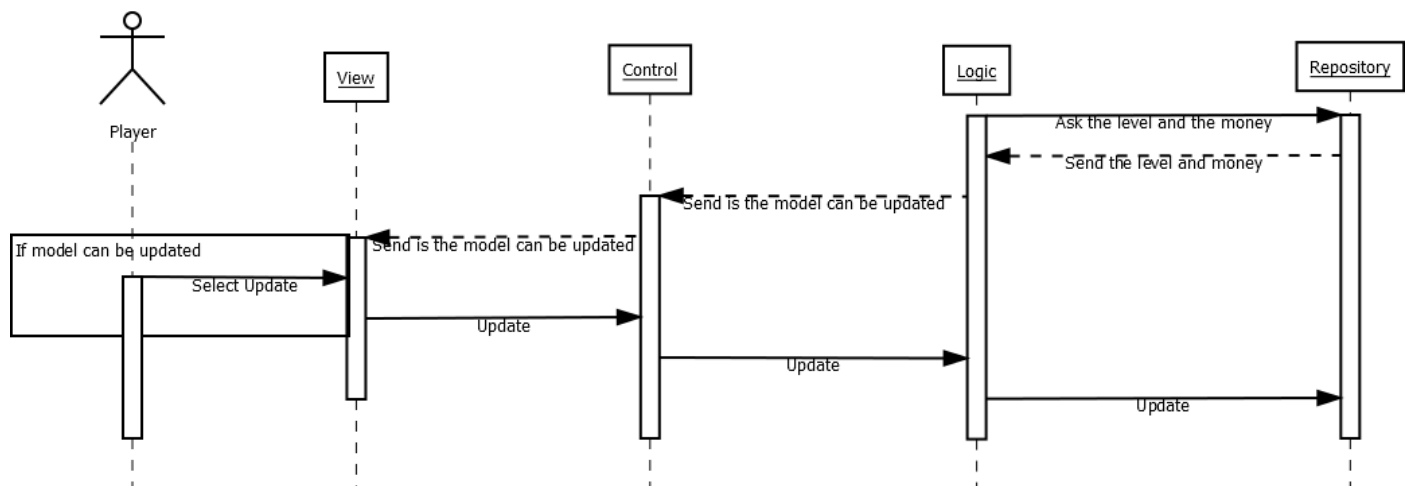


Sequence diagram:

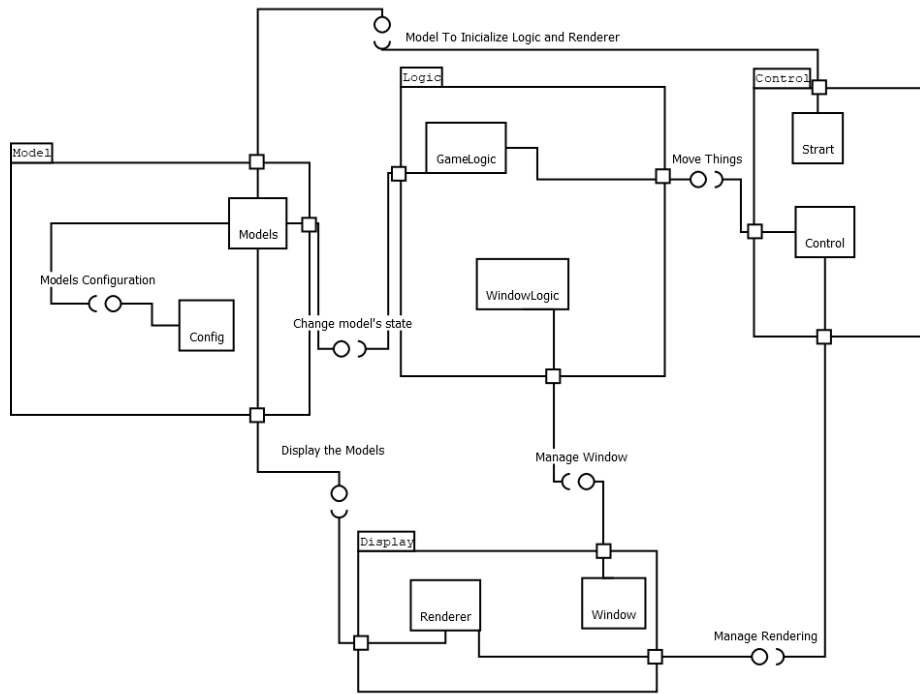
Move:



Upgrade:



Component diagram:



Class diagram:

