

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: gyalogos és lovas. Van lehetőség barikádot lerakni a pálya közepéig. Ezeket mind van lehetőség fejleszteni (legyen pl. 3 szint). 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, x időig erősebb ütés, x időig gyorsabb mozgás.

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:

- **Gyalogos 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 legfelső sorában elhelyezkedő +1 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 legfelső sorában elhelyezkedő +1 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 legfelső sorában elhelyezkedő +1 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 bal oldali gombok közül. Ha újra kiválasztja a fejlesztés gombot, akkor kilépünk belőle és visszatér az alap állapotba.

Az egységek tulajdonságai:

- A katonák egymás után sorakoznak.
- A katonák a saját barikádjukon átmennek.
- 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: 1000
 - Nincs sebzés
- **Gyalogos:**
 - Életerő: 100
 - szintenként +10
 - Sebzés: 20
 - szintenként +5
 - Sebesség: 1
- **Lovas:**
 - Életerő: 150
 - szintenként +15
 - Sebzés: 50
 - szintenként +6
 - Sebesség: 2
- **Barikád:**
 - Életerő: 150
 - szintenként +10

Arany kezelése:

- A játékos 1000 arannyal kezd
- Másodpercenként 10 aranyat kap folyamatosan
- 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:
 - +20 arany
 - **Lovas**
 - 1. szint: 400 arany
 - szintenként + 100 arany
 - fejlesztés:
 - mindig 400 arany
 - ha meghal: ellenséges játékosnak:
 - +40 arany
 - **Barikád**
 - 1. szint: 100 arany
 - szintenként + 25 arany
 - fejlesztés:
 - mindig 100 arany

Bónuszok:

- Véletlenszerűen jelennek meg a pályán
- **Arany**

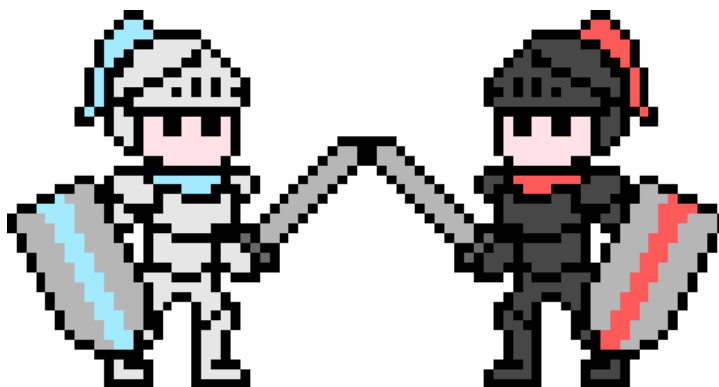
- 500-1000 aranyt kap az a játékos, amelynek a katonája felvette
- **Bájtal**
 - csak arra az 1 katonára érvényes, amely felvette
 - 1 konkrét fejlesztésnek felel meg

Egyéb megjegyzések:

- Fejlesztés
 - A kiválasztott egységnek fejlesztésre kerül az életerejé és a támadása. Az éppen pályán lévő egységek nem fejlődnek.
- A várak életerejét egy felső sáv is mutatja.

Karakterek:

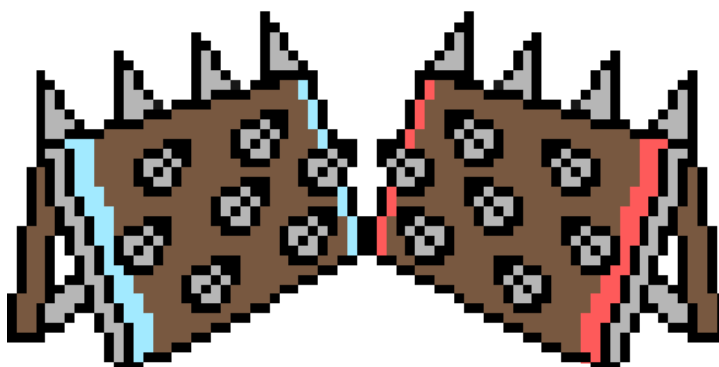
Gyalogos:



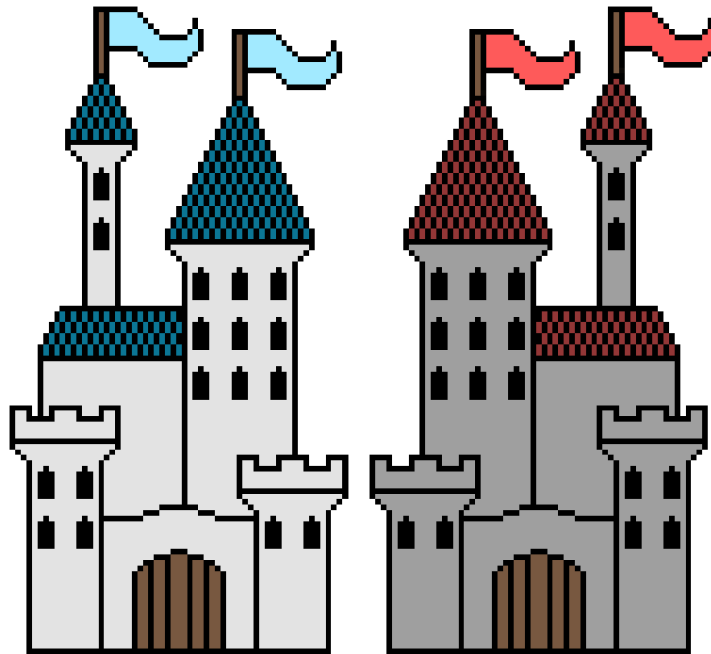
Lovas:



Barikád:



Vár:



Arany:



Bájital:



Fű:



Kinézeti terv:

