

# **Beágyazott rendszerek szoftvertechnológiája**

**Házi Feladat**

**Startégiai Játék**

**Felhasználói Kézikönyv**

**Elek Zoltán**

**Tóth János**

**Marton Dániel**

### **A játék menete:**

A játék egy Battle for Wesnoth/Panzer General jellegű körökre osztott stratégiai “táblás” játék. A játékosok megadott induló egységekkel rendelkeznek és ezek optimális felhasználásával kívánnak nyerni. A győzelmi feltétel a várral jelzett mezők minnél további birtoklása. Egy mező birtoklása körönként 1 pontot jelent. A játékok melyik először győjti össze az 50 pontot győz. A játékot 2 játékos játszhatja.

A játéktér minden játékhoz véletlenszerűen generált, de a kezdőpozíciók nem.

Egy körben egy egység egyszer mozdítható, a kör végét a játékos jelzi. A másik játékos eközben szinkronban láthatja a táblán történő változásokat. Az ötödik körtől kezdve lehetőség nyílik utánpótlás behozására, ezek nem közvetlenül a csatába helyezhetők el hanem az induló mezőkre.

A mezők különféle tulajdonságokkal bírnak. Vannak átjárhatatlanok (mocsár, hegy). Bónuszt adók (vár). A normál, viszonyítási alapot képező mező a sík terep.

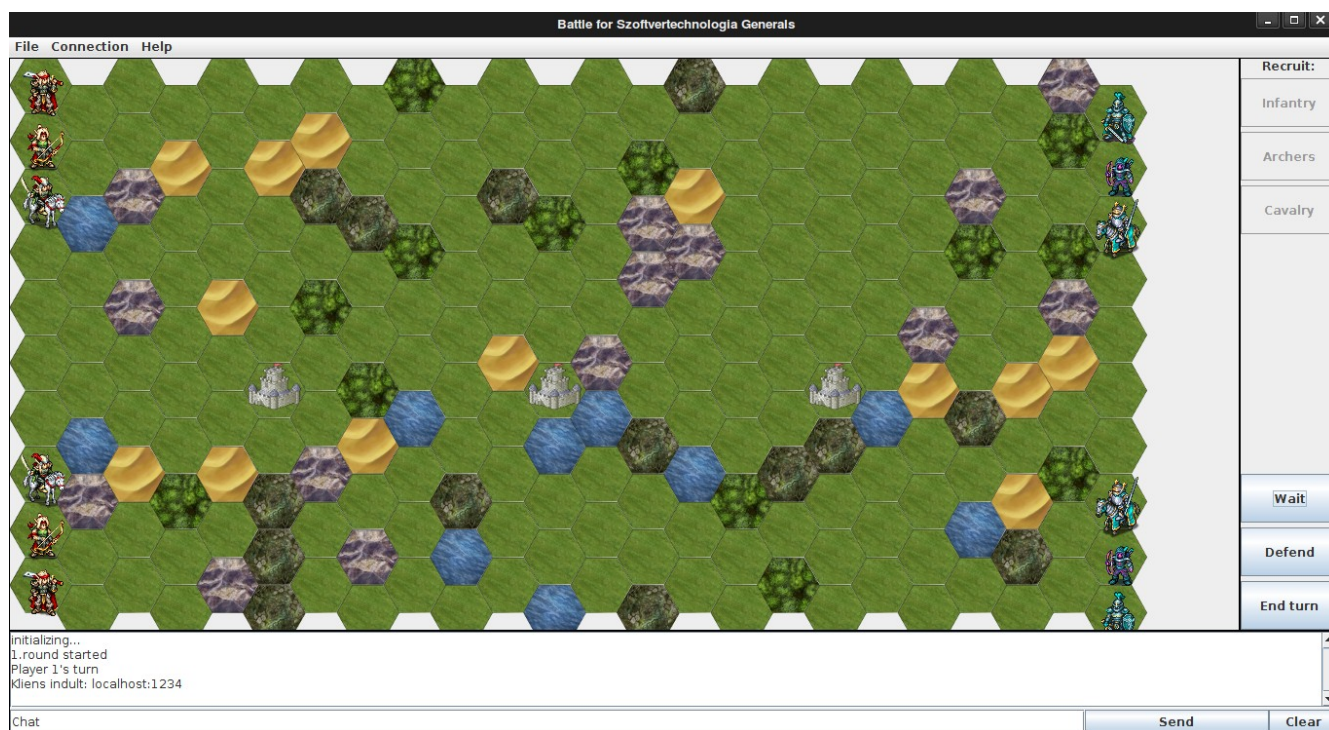
### **Az egységek leírása:**

Az egységek különböző tulajdonságokkal rendelkeznek. Kő-papír-olló rendszerben előnyt/hátrányt élveznek egymással szemben. Az egységek rejtett statisztikákkal rendelkeznek, a játékosoknak érdemes követni melyik egységeit használta többet és a frissebeket preferálni.

Íjász: Messzebre képes támadni (2 mező) mint a többi egység. Emiatt lassú egységekkel, mint a lándzsás szemben hatásos.

Lándzsás: Több élettel, nagyobb sebzéssel rendelkezik, így tovább tud játékban maradni. Emiatt hasanló közelharcos egységek ellen hatásos (lovas).

Lovas: Gyorsabban mozog a többi egységnél (2 mező), a terep adta viszonyoknak megfelelően. Emiatt menekülő/ hátráló egységeket képes utolérni, illetve nagyobb hatókörrel rendelkező egységet (íjász) hatástalanítani.



## A játék kezelése:

A játékot 2 játékos játszhatja hálózaton keresztül, vagy akár egy gépen is, két külön ablakban (hot-seat). A kommunikáció megkönnyítésére egy chatfelület van elhelyezve az ablak alsó felén. Ez a felület szolgál továbbá a játék értesítéseinak közlésére is. Üzenet **Send** gombbal küldhető, aktív kapcsolat esetén. **Clear** gombbal törölhető a felület tartalma.

A két játékos közül az egyiknek el kell indítani a játékot, hostolnia amihez a másik csatlakozhat. Ez a **Connection/Host** menüpont alatt tehető meg, igény szerint a használni kívánt port megadásával.

A másik játékos ezután csatlakozhat a **Connection/Connect** segítségével a IP és portcím alapján. A csatlakozásról mindkét fél fele az értesítési felületen üzenet látszódik. Így a hostoló tudja hogy kezdheti a játékot.

Kilépésre standard ablakereten kívül a **File/Exit** menüpont is lehetőséget biztosít. Mindkét esetben a hálózati kapcsolatok lezárása megtörténik.

Új játék generáláshoz, új host és így új véletlen térkép generálása szükséges.

A váltott üzenetek és térképállások XML formátumban tárolásra kerülnek a **./msg** könyvtárban.

A **Help** menüpont alatt különféle információk találhatók.

A játék folyamán a **Recruit** opciók tiltva vannak amíg nem lehetséges a használatuk.

A **Wait**, **Defend** és **EndTurn** gombok magának a játék kezelésére szolgálnak. Várakozásra, védekezésre és a kör átadására.