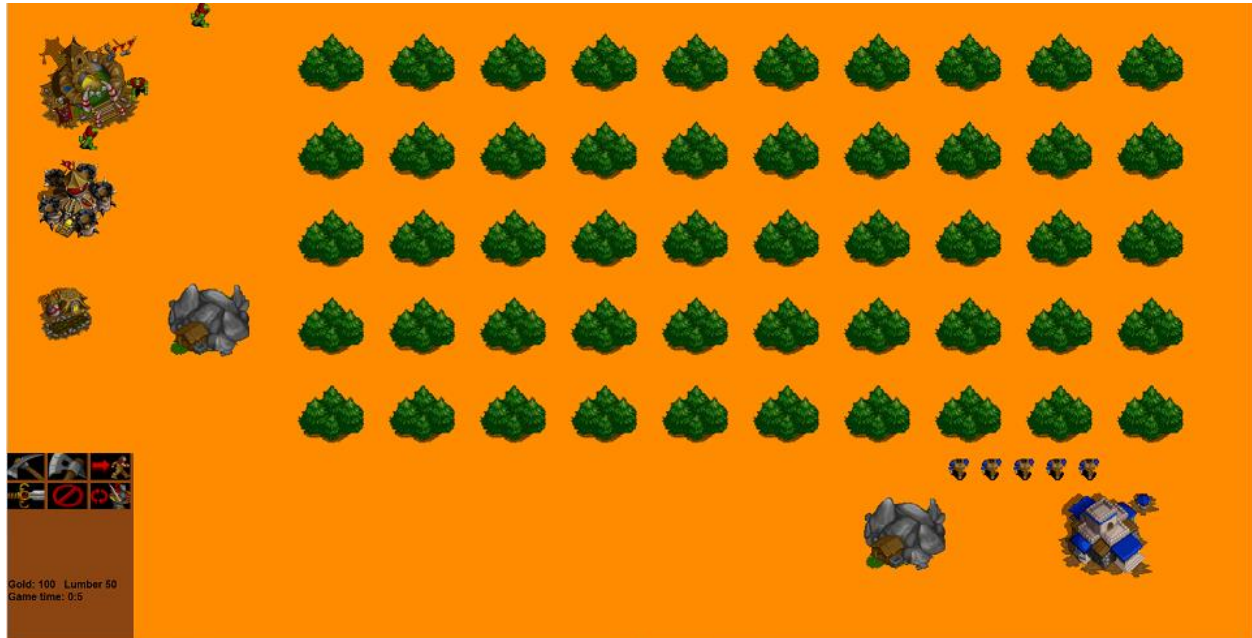


## Féléves feladat: Warcraft

A játéktér jobb alsó sarkában helyezkedik el a játékos vára és egységei, ezzel átlósan az ellenfél egységei és épületei. Mindkét félhez tartozik egy-egy aranybánya, de az ellenfélé kétszer akkora kapacitású. A játéktér legnagyobb részét erdő fedi le.



A felhasználó az egér segítségével tud játékobjektumokat kijelölni. A kijelölés után a bal alsó HUD-on megjelennek a kijelölt objektum fontosabb tulajdonságai, pontosabban:

- Egység: aktuális életerő, max életerő, páncél, sebzés.
- Épület: aktuális életerő, max életerő.
- Bánya (arany/fa): aktuális kapacitás, max kapacitás.

A felhasználó a kijelölt egységeihez cselekvéseket tud hozzárendelni, ezt egy egység kijelölése után a HUD-on található megfelelő gomb megnyomásával teheti. A gombok bal-felülről kezdve:

- Arany bányászás: a kijelölt egység, a kijelölt aranybányában kezd bányászni
- Fa bányászása: a kijelölt egység a kijelölt fa bányában kezd bányászni
- Mozgatás: a kijelölt egység, egy kijelölt pozícióba navigálódik ütközés nélkül. A kijelölt pozíciót a játéktérre való kattintással tudjuk megadni.
- Támadás: a kijelölt egység megtámadja a kijelölt ellenséges objektumot. Ellenséges objektumnak számít az ellenfél egységei és épületei. Más játékobjektumot is meg lehet támadni, de ennek nincs sok gyakorlati haszna, az eredeti játékban is volt erre lehetőség, ezért itt is meghagytam.
- "Stop": a kijelölt egység felfüggeszti az adott tevékenységét, kivéve ha az egység éppen harcban van.



- **Járőrözés:** a kijelölt egység az adott pozíciója és egy másik kattintással kijelölt pozíció közt fog mozogni.

Bányászat során az egységek a bányák és a vár között ingáznak, amikor visszaértek a várhoz akkor a játékos nyersanyagkészletéhez hozzáadódik a kibányászott mennyiség. A felhasználó a HUD-on a gombok alatt láthatja, hogy mennyi nyersanyaga van.

Két típusú épületet helyezhet le a felhasználó a játéktérre, megadott nyersanyagért cserében. Minden egyes épület lerakása után az azt követő új egységek alap stat-jai (életerő/páncél/sebzést) valamilyen bónuszt kap. Épületek letételéhez a felhasználónak ki kell jelölnie a várát, ekkor a HUD-on megjelenik a két építhető épület. Ennek megnyomása után, ha a felhasználónak van elég nyersanyaga lerakhatóvá válik az új épület, de ez csak olyan helyre rakható, ahol nem ütközik az épület valamilyen más játékbjektummal. Ütközés esetén az épület körüli téglalap színe pirosra vált. Ha a felhasználónak nincs elég nyersanyaga az építéshez, akkor a HUD-on kiírásra kerül az épület költsége. Épületek típusai, költségei, és bónuszai:



- **Farm:** 100 arany, 50 fa, az újonnan létrehozott egységek +10 étellel rendelkeznek
- **Barrakk:** 200 arany, 100 fa, az újonnan létrehozott egységek +1 páncéllal, és +1 sebzéssel rendelkeznek

A bonuszok halmozhatók.

A barrakk plusz funkcionalitása továbbá, hogy annak kijelölése után új egységeket hozhatunk létre, az egységek költségei: 50 arany, 10 fa.

A játék során az ellenséges ork faj ellen játszunk az ember fajjal. Az ellenfél 3 fázisban tevékenykedik:

- **“barátságos szakasz”:** csak járőrözik, és aranyat/fát bányászik, ez az 5-ik percig tart
- **“agresszív szakasz”:** az ellenséges egységek megtámadhatják a felhasználó egységeit
- **“végjáték”:** az ellenséges egységek megtámadhatják a felhasználó várát.

Az ellenfél nem épít épületeket, a kibányászott nyersanyagokért cserébe, amikor tud új egységeket hoz létre, egy kicsit nagyobb költséggel mint a felhasználó (50 arany, 30 fa).

A játékot az a fél nyeri amely előbb lerombolja az ellenfél várát.

**Optimális stratégia:** az ellenfél egységeinek a kezdeti stat-jai jelentősen nagyobbak, mint a játékosé, ezért nem éri meg a játék elején lerohanni az ellenfelet. Azonban a játék előremenetelével az orkok száma egyre nő, ezért túl sokáig sem érdemes várni. Minél több épület letételével a saját egységeink kezdeti stat-jait meg kell növelni annyira, hogy azoknak legyen esélyük az ellenféllel szemben. Fontos **“trükk”** a saját épületeink lebontása, ezt a **“fejsze”** gombbal tehetjük meg, ugyanis ha egy épület elvész annak a bonusza megmarad, de a lebontás során plusz fához juthatunk, így az épület költségei valamilyen szinten megtérülnek.