



## بازی Royal War

در سال 1416 میلادی، درگیری و تنش بین خاندان های سلطنتی اویل و بانفوذ در امور حکومت ایجاد گردید که منجر به جنگی سخت شد. جنگی پر از آتش و خون... در این میان طلسم هیولا هایی توسط یکی از جادوگران شکسته شد و این موجودات پابه عرصه جنگ گذاشتند و آسیب هایی را به هردو خاندان زدند.....

**شرح بازی:**

این جنگ در صفحه ی شطرنجی (پیکسلی) ۱۰۰\*۱۰۰ انجام می شود و بازیکنان به صورت رندوم در آن قرار میگیرند در ابتدا برای هر بازیکن یک قلعه تعریف شده است همچنین دژ هیولاها در مرکز بازی می باشد و مالک ۴ قطعه استراتژیک بازی است. نقش این هیولاها، اذیت و آزار بازیکنان می باشد و در راند های مشخصی به بازیکنان حمله می کند. بازیکنان نیز می توانند به هیولاها و حریف مقابل خود حمله کنند.

- این بازی نوبتی است و فاقد زمان بندی می باشد. هر بازیکن در نوبت خودش حق حرکت به یک خانه را دارد.
- بازیکنان فقط حق دارند با استفاده از حروف از پیش تعیین شده به سمت بالا، پایین، چپ و راست حرکت کنند.
- نزدیک هر مقر پایگاهی یک مارکت وجود داد که فروش سنگ، چوب و غذا در آنجا انجام می شود.
- بازیکنان در حملات خود به هیولاها و شکست آنها، مقداری امتیاز دریافت می کنند.
- اگر سلامتی قلعه ای کمتر از  $\frac{1}{8}$  سلامتی آن شود، بازیکن به صورت خودکار با هیولاها توافق می کنند تا هیولاها به بازیکن مقابل حمله کند تا بازیکن فرصت برگشتن به دور بازی را داشته باشد.
- هیولاها در مواقعی به بازیکنان نامه می دهند و آنها را تهدید به آسیب زدن می کنند.
- هیولاها جادوانه اند و دارای قدرت حمله و انرژی می باشند. (با کاهش انرژی هیولاها، حملات و آسیب های خود را کمتر می کنند).
- یک سری موانعی نیز وجود دارد که بازیکن نمی تواند از آن عبور کند که در تصویر بالا مشاهده می کنید.
- در بازی توانایی چت بین دو بازیکن نیز وجود دارد.

## قلعه ها:

قلعه ها توانایی ذخیره سنگ، چوب، غذا را دارند و دارای سربازخانه، معدن، مزرعه و چوب بری و ساختمان های دفاعی هستند. همچنین سطح بندی از ۱ تا ۳ نیز دارند که در روند تولیدات و حداکثر ذخیره سازی مواد مختلف تاثیر بسزایی دارند. خرید و فروش و ارتقای ساختمان ها همه و همه با طلا انجام می شود که این طلا در اکانت اصلی بازیکن نمایش داده می شود و برای شروع بازی مقدار ثابت طلا برای هر دو طرف تعیین می شود.

در رابطه با نیروهای عملیاتی بازی، میتوان به سربازها، تیراندازان، اسب سواران، جاسوسان و تاجر ها اشاره کرد که هر کدام قدرت حمله مشخصی دارند و بیشترین قدرت را اسب سواران به بازیکن می دهد.

قلعه ها در ابتدا دارای ۱۰۰ درصد مقدار سلامتی هستند و متناسب با هر جنگ و قدرت ساختمان های دفاعی قلعه مقداری از سلامتی کاهش می یابد و با صفر شدن سلامتی، قلعه در اختیار بازیکن مقابل قرار می گیرد. بازیکنان برای گرفتن قلعه هایی که توسط دیگران تصرف نشده تنها به طلا نیاز دارند

هر قلعه در هر راند یک پرچم تولید میکند که بازیکن میتواند آنها را برای ارتقای ساختمان های دفاعی قلعه ها خرج کند و یا آنها را ذخیره کند

## رویداد (event):

۳ اتفاق در راندهای مشخص بازی به صورت رندوم رخ می دهد که هر کدام تاثیر مشخصی بر روند تولیدات هر دو بازیکن دارند که عبارت اند از: آتش سوزی - باران - طوفان.

## کارت های بازی:

هر بازیکن در راندهای مشخصی از بازی قابلیت استفاده از کارت هایی را دارد که انتخاب آن توسط رابط گرافیکی انجام می شود. این کارت ها دو دسته اند.

**کارت های زمان دار:** کارت های 4x و 3x و 2x داریم که موجب افزایش سرعت در تولید سنگ، چوب و غذا می شود. پس در مجموع ۹ کارت زمان دار خواهیم داشت که زمان این کارت ها بر اساس تعداد دور خواهد بود.

**کارت های فوری:** در ابتدای بازی، یک سری کارت برای بازیکن وجود دارد که با استفاده از آنها ۱۰۰۰ سنگ، چوب و غذا برای بازیکن فراهم می شود و کارت دیگر مقدار ۱۰ کیلو طلا به بازیکن می دهد که در اکانت آن ذخیره می شود. پس ۲ کارت فوری نیز داریم که باید فقط بین این دو یکی انتخاب شود.

## رضایت (popularity):

در هر قلعه، خانواده سربازان و کارگران نیز زندگی می کنند و نیاز به امنیت و غذا دارند. هر چه امنیت و غذا بیشتر باشد، رضایت مردم ساکن نیز بیشتر خواهد بود که این موضوع روی تولیدات مواد قلعه تاثیر خواهد داشت.

## حمله (attack):

حملات هر بازیکن میتواند به خانه هیولاها باشد یا به قلعه های بازیکن مقابل. بدین صورت که بازیکن ابتدا باید به اندازه کافی به قلعه ی دشمن نزدیک شده باشد و سپس از میان گزینه های غارت و یا تصرف یکی از آنها را انتخاب کند. نتیجه جنگ براساس قدرت حمله و دفاع در راندها بعد اعلام میشود.

## پایان بازی

پایان جنگ بازیکنی است که:

تمام قلعه های بازی را تصاحب کند یا تعداد ۱۰۰ پرچم جمع اوری کرده باشد

