



بازی Royal War

در سال ۱۲۱۲ میلادی، درگیری و تنش بین دو خاندان سلطنتی اصیل و بانفوذ در امور حکومت ایجاد گردید که منجر به جنگی سخت شد. جنگی پر از آتش و خون... در این میان طلسم هیولاهایی توسط یکی از جادوگران شکسته شد و این موجودات پایه عرصه جنگ گذاشتند و آسیب هایی را به هردو خاندان زدند....

شرح بازی:

			market		Base 1		P2
						Base 2	
							Base 3
Base 1							
	Base 2						
P1							
		Base 3		market			

این جنگ در صفحه‌ی شطرنجی (پیکسلی) 8×8 انجام می‌شود و دو خاندان با اسامی P2 و P1 در گوشه‌های این زمین قرار می‌گیرند. در ابتدا برای هر بازیکن ۳ قلعه تعریف شده است که مکان این دو نیز مطابق شکل روبرو ثابت می‌باشد. همچنین دژ هیولاها در مرکز بازی می‌باشد و مالک ۴ قطعه استراتژیک بازی است. نقش این هیولاها، اذیت و آزار بازیکنان می‌باشد و در راند های مشخصی به بازیکنان حمله می‌کند. بازیکنان نیز می‌توانند به هیولاها و حریف مقابل خود حمله کنند.

- این بازی نوبتی است و فاقد زمان بندی می‌باشد. 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 می‌شود.
- بازیکنان در حملات خود به هیولاها و شکست آنها، مقداری امتیاز دریافت می‌کنند.
- اگر سلامتی قلعه ای کمتر از $\frac{1}{8}$ سلامتی آن شود، بازیکن به صورت خودکار با هیولاها توافق می‌کنند تا هیولاها به بازیکن مقابل حمله کند تا بازیکن فرصت برگشتن به دور بازی را داشته باشد.
- هیولاها در مواقعی به بازیکنان نامه می‌دهند و آنها را تهدید به آسیب زدن می‌کنند.
- هیولاها جاودانه اند و دارای قدرت حمله و انرژی می‌باشند. (با کاهش انرژی هیولاها، حملات و آسیب های خود را کمتر می‌کنند.)
- یک سری موانعی نیز وجود دارد که بازیکن نمی‌تواند از آن عبور کند که در تصویر بالا مشاهده می‌کنید.
- 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 می‌شود که این طلا در اکانت اصلی بازیکن نمایش داده می‌شود و برای شروع بازی مقدار ثابت طلا برای هر دو طرف تعیین می‌شود. در رابطه با نیروهای عملیاتی بازی، میتوان به سربازها، تیراندازان و اسب سواران اشاره کرد که هر کدام قدرت حمله مشخصی دارند و بیشترین قدرت را اسب سواران به بازیکن می‌دهد. 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 می‌یابد و با صفر شدن سلامتی، قلعه در اختیار بازیکن مقابل قرار می‌گیرد.

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.

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. این حمله توسط یک کلیک روی کلید جنگ می باشد که در این صورت جنگ آغاز شده و باید بازیکن تعداد سرباز، تیرانداز و اسب سوار را مشخص کند و سپس حمله به صورت خودکار انجام شده و طی محاسباتی براساس قدرت حمله بازیکن و قدرت دفاعی هر قلعه، بازیکن یا فاتح جنگ می شود یا شکست می خورد و روی تعداد نیروهای عملیاتی هر دو طرف و مقدار سلامتی قلعه بازیکن حریف تاثیر می گذارد.

پیروز جنگ:

پیروز جنگ بازیکنی است که:

- هر ۶ قلعه را تسخیر کند.

- تمام منابع بازیکن مقابل تمام شده باشد و طلایی نیز نداشته باشد.

