**Sand of Siberia – MOBA Plan by Serpent & Nefarem**

**15-07-2015**

Zasady:

* 2 graczy
* Każdy z graczy posiada dźwig którym buduje budynki
* Wygrywa ten który zniszczy wszystkie budynki przeciwnika oraz jego dźwig
* Gracz przegrywa jeżeli straci dźwig lub wszystkie budynki i dźwig
* Gracz kontroluje jedynie dźwig którym może: budować oraz przeprowadzać zwiad
* Dźwig ma silnik syberytowy ster. Komp.
* Każdy z dostępnych budynków posiada własne bonusy
* Uszkodzone budynki regenerują się z szybkością 1 hp na sekundę

Bonusy:

* Skład (podstawowy) – Przechowuje surowce, wymagany do rozbudowy bazy. Można posiadać tylko 1 skład (magazyn) w danej chwili.
* Zbrojownia (podstawowa) – Produkuje 3 żołnierzy co 35 sekund.
* Labolatorium (podstawowe) – Leczy wszystkie jednostki żywe co 5 sekund o 20 hp. Umożliwia badanie rozwinięć technologicznych za syberyt. Dostępne tylko 1 labolatorium w danej chwili.
* Labolatorium (uzbrojenia) – Umożliwia badanie technologii uzbrojenia. Dodaje 2 poziomy walki dla wszystkich nowych jednostek.
* Labolatorium (optyczne) – Umożliwia badanie technologii optycznych. Umożliwia budowę rozbudowy radarowej i pojazdów zdalnie ster.
* Labolatorium (komputerowe) – Umożliwia badanie technologii komputerowej. Dodaje opcję budowy wież automatycznych i podwozia zaawansowanego.
* Labolatorium (syberytowe) – Umożliwia badanie technologii syberytowej oraz budowę elektrownii oraz bomby syb.
* Warsztat – Produkuje co 35 sekund pojazdy. Można rozbudować do fabryki.
* Fabryka – Produkuje co 35 sekund pojazdy w zależności od posiadanych rozbudów.
* Rozb. Dział – Dodaje do puli 2 działa w zależności od posiadanych techów (0,1 uzb = lekkie działo; 2 uzb = podwójne działo; 3 uzb + rozb. Gąsienicowa = ciężkie działo)
* Rozb. Laserowa – Dodaje do puli 3 lasery.
* Rozb. Rakiet – Dodaje do puli 2 wyrzutnie rakiet. Umożliwia produkcję bomby syberytowej.
* Rozb. Cywila – Zwiększa regenerację uszkodzonych budynków z 1 do 3 hp.
* Rozb. Syberytowa – Budowane pojazdy mają silniki syberytowe. Pojazdy te mają zwiększone przychody o 5%.
* Rozb. Gąsienicowa – Budowane są pojazdy na ciężkim podwoziu. Umożliwia produkę pojazdów z ciężkimi działami.
* Rozb. Radarowa – Budowane pojazdy mają zdalne sterowanie (wymagana wieża kontrolna). Dodaje do puli 1 pojazd z radarem.
* Rozb. Komp. – Zwiększa pulę produkowanych pojazdów o 2.
* Wieża kontrolna – Umożliwia produkcję pojazdów zdalnie sterowanych. Wymaga energii do działania.
* Koszary (rozbudowane) – Produkowani są lepsi żołnierze oraz 2 snajperów (wymagane lab. Opto.)
* Magazyn (rozbudowany) – Umożliwia budowę fabryki, ulepszonych labów, wież kontrolnych. Ulepsza budynki do poziomu 5.
* Wieżyczka manualna – Struktura obronna którą obsadza najbliższy żołnierz.
* Wieżyczka automatyczna - .
* Elektrownia Naftowa – Ulepsza poziom budynków o 1 (max 5).
* Elektrownia Syberytowa – Zwiększa dochód ze zniszczonych jednostek przeciwnika o 1% (max 5).

Badania:

* Rozwinięcia podstawowe – zwiększa liczbę żołnierzy.
* Rozwinięcia uzbrojenia – zwiększa obrażenia jednostek, umożliwia produkcję dział.
* Rozwinięcia optyczne – ulepsza pojazdy zdalnie ster. Zwiększa zasięg widzenia.
* Rozwinięcia komp. – ulepsza pojazdy komp. ster.
* Rozwinięcia syb. – zwiększa dochód ze zniszczonych jednostek.

Ver. 0.0.1 by Serpent