Projekt Civilization

Ez egy online webes felületű játék, amibe egy általunk irányított fajnak az életét/civilizációját kell fejlesztenünk. Az oldal csak angol nyelven lesz elérhető.

Az oldal elindítása után megjelenik a bejelentkezés itt választhatunk, hogy ha van már felhasználói fiókunk, akkor be jelentkezünk vagy regisztrálunk. Ha a regisztrálás gombra kattint a látogató, akkor egy új oldalon megnyílik a regisztrációs oldal. A regisztrációs oldalon meg kell adnunk a felhasználó nevünket, az email címünket és a jelszónkat. A jelszónak minimum 8 karakter hosszúnak kell lennie, tartalmaznia kell legalább 1db számot. Olyan felhasználónévvel, mely már benne van az adatbázisban nem lehet regisztrálni az oldalra. Amennyiben minden kritériumnak megfelel a regisztráció egy modall ablak közli a sikereséget. Amennyiben ez nem valósul meg, egy sikertelen modall ablak ugrik fel, mely közli a hibás adatbevitelről a látogatót.

A játék a Sejt korba kezdődik (regisztráció után ide lép be az oldal automatikusan), ahol legelőször csak RNA-t tudunk gyűjteni a „Gather RNA” gomb kattintásával. RNA-t DNA-vá tudunk átváltani 2/1 arányba. Ha elég DNA-t gyűjtöttünk, akkor tudunk fejlődni az élőlénykor felé. Evolúciós lépcsőket kell megtennünk, melyek végén többsejtűvé, majd öntudattal rendelkező fajjá válunk. Ezt több útvonalon tehetjük meg: Arachnidok (ízeltlábúak), Mammalians (Emlősök), Avians (Madarak), Reptilians (Hüllők), Aquatic (Vizi életformák), Plant based (Növény alapú), Lithoid (Kőzet alapú) és fungi (gomba). Az evolúciós lépcsők megtétele után öntudatra ébredés jön, ezzel átléphetünk az Élőlény korba. A fajunk megnevezése az adott típusú fajcsoportnak a listájából lesz random kisorsolva.

Élőlények csoportjai tulajdonságaik alapján:

1. Terrestrial (Szárazföldi):
   1. Alapnyersanyagok: kő, fa, étel
   2. Hold ciklus: nincs hatással a termelésre
   3. Évszakok: nyáron a hőség alatt és télen a hideg alatt termelési hátrány, ősszel és tavasszal normál termelés
   4. Fajok: emlősök, ízeltlábúak, növény alapú és kőzet alapú
2. Aerial (Légi):
   1. Alapnyersanyagok: kő, fa, étel
   2. Hold ciklus: Ahogy „nagyobbodik” a hold csökken a termelés, ahogy „kisebbedik” növekszik
   3. Évszakok: télen a hideg alatt termelési hátrány, nyáron termelési bonusz, ősszel és tavasszal normál termelés
   4. Fajok: madarak
3. Aquatic (Vizi):
   1. Alapnyersanyagok: korall, hínár, étel
   2. Hold ciklus: Nincs hatással a termelésre
   3. Évszakok: Nincs hatással a termelésre
   4. Fajok: aquatic
4. Fungi (gomba):
   1. Alapnyersanyagok: kő, fa, spóra
   2. Hold ciklus: nincs hatással a termelésre
   3. Évszakok: télen a hideg alatt termelési hátrány, többi évszakban normál termelés
   4. Fajok: fungi

Az Élőlény-korban már a választott fajunkat kell fejleszteni itt már falkában/csoportban vagyunk, és több nyersanyagot kell gyűjtenünk: ételt, csontokat, ágakat. Itt már ki tudunk osztani egyedeket feladatokra pl: vadászat, ami ételt ad. Az ételt és csontokat knowledge-re (tudásra) válthatjuk 5/1-es (ételből és csontból is 5 kell 1-hez) arányba. Ha rendelkezünk 1 knowledge-el, akkor feloldódik a kutatás oldal. A kutatás oldalon Knowledge-el lesz lehetősége a felhasználónak képességeket fel oldani, melyek passzívan segítik a faj gyorsabb nyersanyag gyűjtését. Amennyiben minden képességet feloldott a felhasználó és elég intelligenciával és ágakkal rendelkezik, a felhasználó feloldhatja a Tüzet és átléphet a Törzsi korba.

A törzsi korban már egy kis kezdetleges települést kell fejlesztenie a felhasználónak. Itt már több feladat van, mint a vadászat/gyűjtögetés. Itt már megjelenik a morál, amire ügyelni kell illetve elég fejlesztéssel saját vallást is indíthatunk. A vallással megjelenik a faith (hit), melyet a temple (templom) épület termel, valamint a kutatási oldalon a vallás oldal. A vallás oldalon a morál adta bonuszt fejleszthetjük faith-el. A kutatás oldalon épületeket oldhat fel a felhasználó, melyek szakmákat oldanak fel. Épületek építésével lehet a szakmák kapacitását növelni. Ahogy fejlődik a falu és a technológiánk úgy fogjuk először felfedezni a vasat, amivel átléphetünk az az első „Civilizált” korba.

Civilizált korok:

1. Az első al-kor a Civilizált korokban az Ókor. Itt megjelenik a pénz (a vas ebben a korban) és a gazdálkodás. Itt fogja tudni fejleszteni a felhasználó a civilizációja alapjait és megjelenik a hadsereg, illetve az ellenséges Városok. Az ellenséges városok támadásával lehetőség lesz rabolni nyersanyagokat. Az első nagyobb projekt feloldódik. A projektet mi választhatjuk ki a 7 ókori csodából (egyet). Megjelenik a kereskedelem, mint pénz és nyersanyag szerzési lehetőség. A projekt lényeges bonuszt ad. Innen a feudalizmus kifejlesztésével tudunk tovább menni.
2. A második al-kor a Középkor. Itt megjelenik a nemesség, akik több pénzt (arany) termelnek, viszont több kaját fogyasztanak, és nem dolgoznak. A vas pénz helyett külön nyersanyag lesz. Megjelenik a kastély, várárok és városfal, mint védelmi épületek. a vízi életformáknál egyedüli védelmi épület a kupola. A második nagyobb projekt feloldódik. A választható projektek középkori nagy épületet lehet kiválasztani. A légi fajoknál az odú. Innen a szén kitermelésével és használatával lehet átlépni az Ipari korba.
3. Az Ipari kor a harmadik al-kor. Itt megjelenik, a vasút, mellyel sokkal egyszerűbbé válik a kereskedelem a többi várossal. Illetve itt jelennek meg a gőzgépek, amik lecserélhetik az embereket, de nagy mennyiségű szén kell működtetésükhöz. A gőzgépek rontják a városunk légszennyezettségét, mely morált csökkent. Innen az elektronika kifejlesztésével tudunk átlépni a „Modern” korba.
4. A Modern kor a negyedik és utolsó al-kor. Itt megvásárolhatja a felhasználó a többi várost ezzel országgá válhat és megjelennek más országok is. Az ország bónuszt kiválaszthatja. Lecserélheti a gőzgépeket elektronikus gépekre, amik áramot fogyasztanak szén helyett, ezzel mentesül a negatív légszennyezettség alól. Innen az Űr rakétákkal tud átlépni az Űr korszakba. az űr rakétákhoz szükség lesz egy űrközpontra.

Űr korszak:

Itt kezdheti el a műhold rendszer kiépítését illetve a naprendszere gyarmatosítását a felhasználó. A kor speciális projektje egy űrállomás, mely kutatási bonuszt ad. Az űrállomást később bővíthetjük modulokkal. Mindegyik bolygó külön bázissal rendelkezik mely az elején nem önellátó az anyabolygóról kell ellátni nyersanyagokkal. Az ellátáshoz szükség lesz űrkikötőre, mely a gyarmatosított bolygó körül kering. Innen a Gyorsabb Mint a fény (FTL) hajtóművel tudunk átlépni az Intersztelláris korba.

Intersztelláris kor:

Itt már a környező naprendszereket kutathatja a felhasználó, és élhető bolygókat kereshet. Itt megjelenek idegen fajok melyekkel kereskedhetünk, hadakozhatunk vagy szövetséget köthetünk. Az idegen fajokat a játék elején elérhető fajok közül random választja ki a játék. Idegen faj nem lehet ugyanaz a faj, mint a felhasználó faja. Megjelennek mega struktúrák, amik, míg hihetetlenül drágák hatalmas bónuszt adnak. A felhasználó Naprendszerén kívüli élhető bolygók szintekre lesznek osztva és passzív nyersanyag termelést adnak. Innen a Tömegrelé technológiával tudunk átlépni a végső, Intergalaktikus korszakba.

Intergalaktikus kor:

A kor elején a felhasználó feladata az, hogy egységes csillagközi fajt hozzon létre a saját galaxisában. Innen belepünk a végjátékba ahol nincs más dolgunk, mint minden projektünket befejezni minden mega struktúrát megépíteni és Galaktikus békét teremteni. A kor speciális projektje egy közös űrállomás kiépítése a békés fajokkal. Ha ezt elérte a felhasználó, akkor a játék lehetőséget ad egy Új játék kezdésére, amibe át tud vinni különböző bonuszokat, amiket itt kifejleszthet. Játékokként 1 plusz bonusz választható.

Adatbázis:

1. Users
   1. Username
   2. Email
   3. password
   4. speciesid
2. Buildings
   1. name
   2. quantity
   3. userid
3. Species
   1. name
   2. group
4. Researches
   1. name
   2. userid
5. Research
   1. name
   2. required research
   3. cost