







TOMASZ EMPIRE by TomaszGames studio

Strategiczna gra turowa (ang. turn-based strategy, TBS), w której naszym głównym zadaniem jest zabicie króla przeciwnika, co skutecznie eliminuje konkurenta oraz jego wszystkie jednostki.

Aby tego dokonać należy przejmować zamki i wioski przeciwnika, następnie za zarobione monety rekrutować nowe jednostki.

- Aby poddać się należy kliknąć w symbol nagrobka znajdujący się w prawym dolnym rogu okna;
- Aby zakończyć turę należy kliknąć w tarczę swojej drużyny znajdującą się w prawym górnym rogu okna.

SYMBOL	NAZWA	OPIS
	Brak gracza	
	Gracz	
	AI_1 <i>Chaos</i>	Sztuczna inteligencja AI_1 - Piechurzy kierują się na wioski, po drodze atakują jednostki przeciwnika; - Rycerze kierują się na wioski i zamki, po drodze atakują jednostki przeciwnika; - Król się nie porusza, ale się broni; - Totalny chaos.
	AI_2 <i>Beginner</i>	Sztuczna inteligencja AI_2 - Piechurzy kierują się na wioski i króla (o ile mają więcej niż 60HP), po drodze atakują jednostki przeciwnika; - Rycerze kierują się na wioski, zamki i króla (o ile mają więcej niż 60HP), po drodze atakują jednostki przeciwnika; - Król się nie porusza, ale się broni.
	AI_3 <i>Easy</i>	Sztuczna inteligencja AI_3 - Piechurzy kierują się na wioski i króla (o ile mają więcej niż 60HP), po drodze atakują jednostki przeciwnika; - Rycerze kierują się na wioski, zamki i króla (o ile mają więcej niż 60HP), po drodze atakują jednostki przeciwnika; - Król się nie porusza, ale się broni; - Każda jednostka po zajęciu nieruchomości pozostaje na niej.
	AI_4 <i>Medium</i>	Sztuczna inteligencja AI_4 - Piechurzy kierują się na wioski i króla (o ile mają więcej niż 60HP), po drodze atakują jednostki przeciwnika; - Rycerze kierują się na wioski, zamki i króla (o ile mają więcej niż 60HP), po drodze atakują jednostki przeciwnika; - Łucznicy polują na jednostki przeciwnika; - Król się nie porusza, ale się broni; - Każda jednostka po zajęciu nieruchomości pozostaje na niej.

WYGLĄD	NAZWA	ATAK	OBRONA	RUCH	UWAGI
	Rycerz	55 - 65	20	4	Przejmuje wioski i zamki.
	Piechur	50 - 55	5	4	Przejmuje wioski.
	Golem	60 - 70	30	4	
	Smok	70 - 80 +15 do Enta	25	9	Potrafi latać.
	Wąż morski	50 - 55	10	8 w wodzie 4 na lądzie	Potrafi pływać.
	Łucznik	50 - 55 +15 do Smoka -15 do Szkieletu	5	4	Zasięg ataku: 2 pola
	Katapulta	50 - 70 +15 do Muru	10	3	Zasięg ataku: 4 pola
	Ent	70 - 80	30	3	Leczy się sam: HP +10 na turę
	Nekromanta	40 - 45	5	4	Wskrzesza poległych.
	Szaman / Druid	35 - 40	10	4	Leczy swoją drużynę w promieniu 2 pól: HP +10 na turę
	Mag	100 - 120	15	4	Zasięg ataku: 2 pola
	Kupiec	30 - 35	5	4	Produkuje 5 monet na turę.
	Król	55 - 65	20	4	Przejmuje wioski i zamki. Jego śmierć kończy grę.
	Szkielet	40 - 50	2	4	
	Duch	30 - 40	30	6	Wysysa życie z przeciwnika i tym samym się uzdrawia. Potrafi latać.

WYGLĄD	NAZWA	OBRONA TERENOWA	RUCH	UWAGI
	Woda	0 +15 dla Węża morskiego	4 1 dla Węża morskiego, Smoka i Ducha	
	Ziemia (Śnieg)	5	1	
	Las	10 +5 dla Enta	2 1 dla Smoka i Ducha	
	Góra	15	4 1 dla Smoka i Ducha	
	Most	0 +15 dla Węża morskiego	1	
	Droga	0	1	
	Zamek	15	1	Umożliwia zakup jednostek. Leczy znajdującą się na nim jednostkę: HP +20 na turę
	Wioska	15	1	Leczy znajdującą się na nim jednostkę: HP +20 na turę
	Karczma	15	1	Leczy znajdującą się na nim jednostkę: HP +20 na turę
	Mur	-	-	Obrona: 40 Po zniszczeniu pozostaje Ziemia (Śnieg).