**תכנון מעמיק**

בפתיחה המשחק יפתח חלון תפריט אפשרויות אשר יכלול:

* משחק יחיד מול המחשב
* בחירת מפה / מפה רנדומלית
* פתיחת משחק מולטי-פלייר
* משחק חדש
* בחירת מפה
* מפה רנדומלית
* הצטרפות למשחק בהמתנה
* הוראות המשחק והדרכה
* הגדרות
* יציאה

בלחיצה על משחק יחיד/מולטי-פלייר יפתח חלון תפריט נוסף אשר ישאל את המשתמש אם ברצונו לפתוח משחק חדש או להצטרף למשחק בהמתנה. במשחק בהמתנה כל אחד מהמשתתפים יכול לסמן שהוא מוכן ומחליטים מתי להתחיל לשחק.

**מכניקת המשחק**

**שלב הבניה:**

מגיעים X עובדים , על כל עובד שנלחץ יופיע לנו תפריט של בניינים שעבור כל בניין יהיה לנו תיאור של היחידות שניתן לקבל כאשר מכשירים מגויסים דרכו, וכמה הוא עולה. השחקן יוכל לפתוח דיאגרמת מסלולי ההכשרות שניתן להכשיר בין הבניינים השונים.

משאבים:

* עץ: 1800
* מתכת: 1500
* זהב: 400
* יהלומים: 100

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| בנינים | עץ | מתכת |
| Archery | 220 | 120 |
| Stable | 220 | 140 |
| Swords | 140 | 340 |
| Armory | 140 | 400 |
| Workshop | 440 | 180 |
| Camp | 100 | 60 |
| Spearery | 180 | 120 |
| Crossberry | 220 | 120 |
| Temple | 140 | 20 |

**עלות בנייני ההכשרה:**

**שלב הכשרה:**

מגיעים כ-100(יכול להשתנות) מגויסים שאותם נכשיר בין הבניינים השונים ,שבנינו בשלב הקודם, בהתאם לאסטרטגיה אותה נרצה לממש(גם כאן יהיה ניתן להיעזר בדיאגרמה של ההכשרות). עבור כל הכשרת חייל יהיה עלות קבוע של משאבים בהתאם לבניין הכשרה(מתואר עלויות בטבלה).כמות המשאבים תהיה בהתאם לכמות ששמר מהשלב הקודם.

מספר המגויסים: 100 (בר שינוי)

**עלויות הכשרה:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| בנינים | עץ | מתכת | זהב | יהלום |
| חייל חרב | 0 | 15 | 3 | 1 |
| איש חנית | 10 | 5 | 3 | 1 |
| קשת | 10 | 0 | 4 | 1 |
| רובה קשת | 8 | 6 | 3 | 2 |
| פרש | 0 | 15 | 8 | 3 |
| קטפולטה | 40 | 10 | 2 | 1 |

כדי לבנות/ לתפעל קטפולטה נדרש ל3 מגויסים בבסיס, ואם נרצה תפעול מהיר (טעינה ותזוזה) יותר אז 4.

**שלב הטקטיקה:**

יוצג חלק מהפה שבו יתאפשר לשחקן להציב את החיילים שהספיק להכשיר בשלב הקודם.

בתחתית המסך יופיע סרגל של היחידות השונות שהספיק להכשיר בשלב הקודם וכמות החילים שצבר מאותה יחידה. לשחקן יהיה אפשרות לשים את הכמות הרצויה מהיחידה ספציפית ולסדר אותם בהתאם.

**תיאור המפה:**

במפה יהיו מספר אלמנטים שונים שהשחקן יוכל להתממשק איתם :

* שיחים – יאפשרו להסתיר את החילים עד טווח קרוב.
* יערות – יאפשרו להסתיר את החילים עד טווח רחוק.
* נהרות – יהיו שני סוגים :
  + נהר רדוד – כולם יכולים לעבור בו ומעט את כולם בצורה שווה.
  + נהר עמוק – רק חיילים רגליים יכולים לעבור בו ויותר מאט מהרדוד.
* קירות/גבהות - יחסמו את שדה הראייה והמעבר של היחידות.(אולי יהיה ניתן לטפס עליהם)
* seer's circle – משטח שאם אחד מהחיילים עומד עליו אז הוא מגדיל את שדה הראייה של אותו אזור.

הערה: טווח הראייה הוא רק לאזורים שבהם יש לשחקן חיילים באותו אזור וכאשר הם זזים מהמקום אז האזור יהיה מעורפל כך שלא יוכל לראות את היחידות של השחקנים האחרים אבל כן יראה את האלמנטים הסטטיים השונים של המפה.

**שלב המלחמה:**

השחקן יוכל לבחור כמה יחידות באמצעות לחיצה/גרירה של המקש השמאלי בעכבר מעל היחידות השונות, ולהזיז אותם מנקודה מסוימת לנקודה אחרת , וגם הוא יוכל לסדר אותם במבנה צבאי שנאפשר לו. ברגע שהשחקן בחר קבוצה מסוימת של חיילים ויעביר את העכבר מעל יחידות יריבות יופיע לו סימן של תקיפה ובלחיצה על הכפתור השמאלי(בעכבר) החיילים יתקפו אוטומטית את האויבים.

.

**הסבר על הסטאטיים של היחידות:**

נקודות בריאות(HP) - כשהיא מגיעה ל-0, היחידה מתה

התקפה - כמה נקודות פוגעת בסיסית לוקחת מה-hp של היריב.

הגנה - כמה נקודות יורדות מהתקפה של תנועת היריב.

מהירות - כמה בלוקים/כל מה שהיחידה יכולה להזיז בכרטיסייה.

מהירות התקפה - כמה תקתוקים יש בין כל התקפה של היחידה.

טווח – מכמה בלוקים/מה שהוא יכול לתקוף.

למרפאים אין התקפה, במקום זאת: כוח ריפוי - כמה נקודות מתווספות עבור כל פעולת ריפוי מאנה - כמה נקודות המרפא יכול להוסיף באופן כללי. כל פעולת ריפוי היא מקטין את נקודות "כוח הריפוי", לא יכול לרדת מתחת ל-0

קצב התחדשות - כמה מאנה מתווספת לכל סימון.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| יחידות | התקפה | הגנה | מרחק התקפה(בבלוקים) | זמן טעינה  (שניות) | מהירות  (מספר בלוקים בשנייה) |
| מגויס | 5 | 0 | 1 | 1 | 0.8 |
| חייל חרב | 15 | 5 | 1.5 | 1 | 1 |
| חייל חרב - אביר | 20 | 15 | 1.8 | 1 | 1.5 |
| איש חנית | 10  נגד פרשים-25 | 5 | 2 | 1.5 | 1.5 |
| איש חנית -אביר | 15  נגד פרשים -30 | 10 | 2.5 | 1.5 | 2 |
| קשת | 10 | 0 | 8 | 0.5 | 1 |
| רובה קשת | 20 | 5 | 4 | 1.2 | 1.5 |

**חיל רגלים:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| יחידות | התקפה | הגנה | מרחק התקפה(בבלוקים) | זמן טעינה  (שניות) | מהירות  (מספר בלוקים בשנייה) |
| פרש - רגיל | 10 | 5 | 1 | 1 | 0.4 |
| פרש - חרב | 25 | 10 | 1.5 | 1 | 0.5 |
| פרש- חרב -אביר | 30 | 20 | 1.8 | 1 | 1.1 |
| פרש - חנית | 20  נגד פרשים - 30 | 5 | 2 | 1.5 | 0.6 |
| פרש -איש חנית -אביר | 25  נגד פרשים -35 | 20 | 2.5 | 1.5 | 1.1 |
| פרש-קשת | 10 | 0 | 6 | 0.5 | 0.5 |

**חיל פרשים:**

**חיל השריון:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| יחידות | התקפה-בטווח רחב | הגנה | מרחק התקפה(בבלוקים) | זמן טעינה  (שניות) | מהירות  (מספר בלוקים בשנייה) |
| קטפולטה - צוות של 3 | 10 | 0 | 12 | 5 | 2.5 |
| קטפולטה - צוות של 4 | 10 | 0 | 12 | 3 | 2 |

**חיל הכשפים:** מנה של 100 ליחידה

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| יחידות | ריפוי/התקפה | מחיר לשימוש  (יח' מנה) | מרחק התקפה(בבלוקים) | זמן טעינת מנה (לשנייה) | מהירות  (מספר בלוקים בשנייה) |
| מרפא | 100 | 50 | 0 | 8 | 2.5 |

**מרגלים:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| יחידות | התקפה | הגנה | מרחק התקפה(בבלוקים) | זמן טעינת (לשנייה) | מהירות  (מספר בלוקים בשנייה) |
| מרגל | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.4 |