**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:**

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:**

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 מגוייסים בבסיס, ואם נרצה תפעול מהיר (טעינה ותזוזה) יותר אז 4.

.

**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 |