**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

עלות בנייני ההכשרה:

* Archery: 220 עץ, 120 מתכת
* Stable: 220 עץ, 140 מתכת
* Swords: 140 עץ, 340 מתכת
* Armory: 140 עץ, 400 מתכת
* Workshop: 440 עץ, 180 מתכת
* Camp: 100 עץ, 60 מתכת
* Spearery: 180 עץ, 120 מתכת
* Crossberry: 220 עץ, 120 מתכת
* Temple: 140 עץ, 20 מתכת

מספר המגויסים: 100 (בר שינוי)

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

עלויות הכשרה:

* קשת: 10 עץ, 4 זהב, 1 יהלום
* פרש: 8 זהב, 15 מתכת, 3 יהלום
* חייל חרב: 15 מתכת, 3 זהב, 1 יהלום
* שריון: 30 מתכת, 8 זהב, 3 יהלום
* קטפולטר: 40 עץ, 10 מתכת, 2 זהב, 1 יהלום
* מרגל: 7 זהב, 3 יהלום
* איש חנית: 10 עץ, 5 מתכת, 3 זהב, 1 יהלום
* רובה קשת: 8 עץ, 6 מתכת, 3 זהב, 2 יהלום

**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 |