תכנון המשחק Civilization -1

# לוח

הלוח מורכב מ100X100 משבצות. כל משבצת יכולה להיות אחד מהסוגים הבאים:

* מים- ניתן לעבור עליהם רק עם ספינות. אי אפשר לבנות עליהם.
* הרים- ניתן לעבור עליהם רק עם יחידות מעופפות. אפשר לבנות עליהם רק מכרות.
* שדות דשא
* יער
* מדבר
* ריק- המשבצות שבסוף המפה, לא ניתן לעבור או לבנות עליהן.

כמו כן, על משבצות מסוימות יכולים להיות משאבי טבע:

* שדות דשא- כבשים, סוסים
* הרים- ברזל

ארבעת השחקנים מתחילים עם עיר אחת ובנאי אחד בפינות של המפה.

# משאבים

שחקנים יכולים לאסוף משאבים על ידי מבנים המתאימים להם:

* אוכל- נאסף על ידי מרעה שבנוי על שדות דשא עם כבשים, או על ידי אסם שבנוי על שדה דשא, או על ידי בית דייגים שבנוי על מים.
* אבן- נאסף על ידי מכרה שבנוי על הרים.
* ברזל- נאסף על ידי מכרה שבנוי על הרים עם ברזל.
* עץ- נאסף על ידי מנסרה שבנויה על יער.
* סוסים- נאסף על ידי חוות סוסים שבנויה על שדות דשא עם סוסים.
* יין- נאסף על ידי כרם שבנוי על שדה דשא.

# מבנים

שחקנים יכולים לבנות מבנים בעזרת בנאי.

* עיר- ניתן לאמן שם בנאים. לעיר יש אוכלוסייה שגדלה בכל תור לפי השמחה בעיר. מבנים צריכים להיות מחוברים לעיר על ידי שבילים סלולים עם אוכלוסייה זמינה על מנת לבצע את הפעולה שלהם. ניתן להעלות את השמחה בעיר על ידי בניית מבנים מסוימים, או על ידי איסוף הרבה אוכל. צורכת אוכל אחד ביום, אם אין אוכל השמחה יורדת משמעותית.
* שביל סלול- מחבר בין מבנים. מבנים שיש מסלול כבישים סלולים לעיר עבורם מבצעים את הפעולה שלהם. יחידות זזות פי 2 יותר על שבילים סלולים.
* שביל רעוע- יחידות זזות פי 1.5 יותר על שבילים רעועים. **לא** מחבר בין מבנים לעיר.
* מבני איסוף משאבים- מרעה, אסם, בית דייגים, מכרה, מנסרה, חווה, כרם.
* בית מרזח- משתמש ביין ומעלה שמחה בעיר.
* מגורי חיילים- ניתן לאמן שם נושאי חרב, נושאי חנית, ונושאי גרזן.
* אקדמיית רכיבה- ניתן לאמן שם פרשים קלים, פרשים כבדים, וקשתים רכובים.
* אקדמיית לחימה מרחוק- ניתן לאמן שם קשתים, רובה קשתים ומטילי חנית.
* מפעל מכונות- ניתן לאמן שם עקרב, קטפולטה, אייל ניגוח ומפציצים.
* מספנה- ניתן לבנות שם ספינות חצים, ספינות עלייה, ספינות ניגוח וספינות מצור.
* מגדל שמירה- יכול לירות בכל תור על יחידה קרובה.
* חומה- יש לה המון חיים. יכולה להפוך לשער. אי אפשר לעמוד עליה.
* שער- יש לו המון חיים, פחות מחומה. כאשר הוא מחובר לעיר, יחידות ששייכות לבעלים של העיר יכולות לעבור עליו.

# יחידות

יש מגוון גדול של יחידות במשחק. הכוח של יחידה נקבע על ידי:

* נזק- כמות הנזק שהיחידה עושה ליחידה צמודה לה אם היא יחידת טווח קרוב, או שהיא עושה לכל יחידה בטווח שלה אם היא טווח רחוק.
* נזק הסתערות- כמות הנזק שיחידה טווח קרוב עושה ליחידה שלא צמודה לה (attack and move).
* שריון- כמות הנזק שהיחידה מפחיתה מכל פגיעה בה.
* חדירה- כמות השריון שהיחידה מתעלמת ממנה כשהיא תוקפת.
* החזרת הסתערות- כמות הנזק שהיחידה עושה בהגנה כאשר מסתערים עליה.
* טווח- המרחק המקסימלי במשבצות שהיחידה יכולה להיות מיחידה אחרת כדי לירות עליה. 1 אם היא חייבת להיות צמודה.
* מהירות- כמות המשבצות שהיחידה יכולה לזוז בתור.

היחידות במשחק הן:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| יחידה | נזק | הסתערות | שריון | חדירה | החזרה | טווח | מהירות | מיוחד |
| חנית | 3 | 4 | 2 | 0 | 6 | 1 | 4 |  |
| חרב | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 5 |  |
| גרזן | 6 | 4 | 0 | 3 | 1 | 1 | 3 |  |
| פרש קל | 2 | 5 | 0 | 0 | 1 | 1 | 8 |  |
| פרש כבד | 4 | 10 | 3 | 1 | 1 | 1 | 6 |  |
| קשת רכוב | 3 | - | 0 | 2 | 1 | 4 | 8 |  |
| קשת קל | 4 | - | 0 | 2 | 1 | 5 | 5 |  |
| רובה קשת | 5 | - | 1 | 3 | 1 | 6 | 4 |  |
| מטיל חנית | 3 | - | 0 | 0 | 1 | 4 | 6 |  |
| Scorpio | 8 | - | 0 | 4 | 2 | 8 | 3 | בונוס 20 נזק לבניינים |
| קטפולטה | 4 | - | 0 | 5 | 1 | 9 | 2 | בונוס 100 נזק לבניינים |
| אייל ניגוח | 2 | 0 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | בונוס 150 נזק לבניינים |
| צפלין | 20 | - | 0 | 5 | 1 | 1 | 1 | בונוס 100 נזק לבניינים |
| ספינת ניגוח | 8 | 20 | 5 | 3 | 6 | 1 | 4 |  |
| ספינת קשת | 6 | - | 3 | 2 | 2 | 6 | 6 |  |
| ספינת עלייה | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | - | 6 | כשעומד ליד ספינת אויב, כבוש אותה תוך 10 שניות |
| ספינת מצור | 15 | - | 3 | 5 | 2 | 10 | 3 |  |

# בינה

בכל תור המחשב בוחר משימה ראשית ומשימה משנית לאותו תור, לפי מצב הלוח (נתונים כמו שליטה בלוח, יחסי כוחות, משאבים, כמה תורות עברו וכו').

המשימות האפשריות הן:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Goal | Causes | Actions |
| Improve Base | Build order not completed | Build buildings in base according to build order |
| Forward Base | Enemy has no buildings on his resources | Build buildings on other player's resources |
| Improve Forward Base | Forward base lasted many turns | Build military buildings in forward base |
| Defend base | Lots of enemies near base | Attack enemies near the base |
| Cleanup | Scattered enemies | Attack scattered enemies with counter units |
| Retreat | Less units than enemy | Move units away from the enemy base. Avoid enemy units. |
| Push | More units than enemy | Move units towards the enemy base. |
| Raid | Enemy base is defended | Attack buildings and escape units. |
| Destroy | Enemy base is not defended | Attack enemy base, fight units in the way. |
| Trade | Good counter on enemy units | Attack enemy units. |