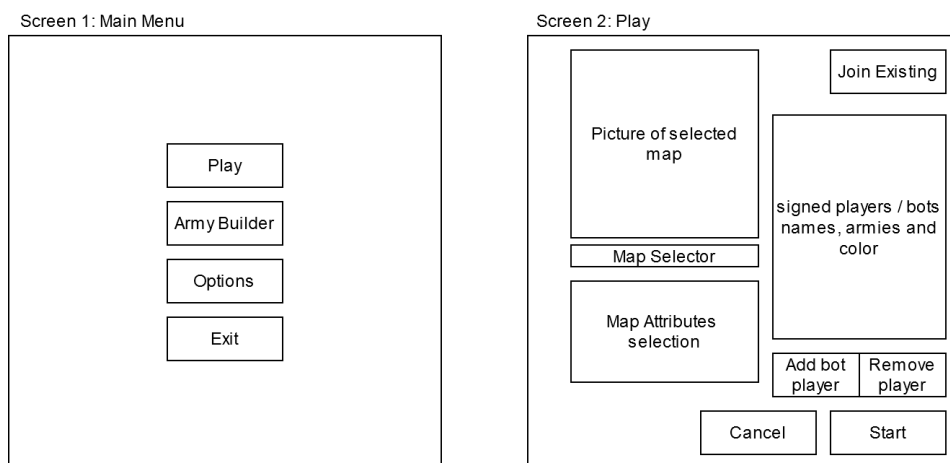


תקציר

המשחק הוא משחק אסטרטגיה בזמן אמת פנטסטי-אפי בתלת מימד שיפותח למחשב בעזרת מנוע המשחקים Unity. מטרת השחקנים היא להרוס את בסיס היריב, על ידי איסוף משאבים והקמת צבא המורכב מיחידות אותן השחקנים עיצבו מראש.

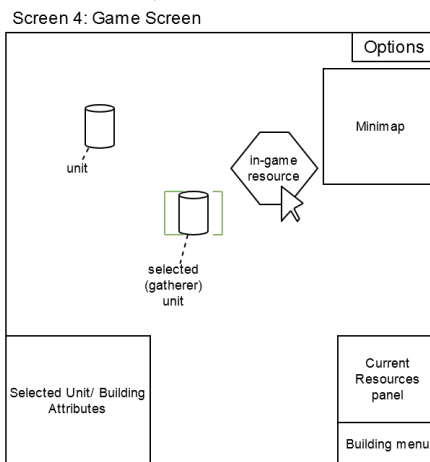
תיאור

מעט לפני המשחק, השחקן "המארח", יצטרך לבחור את כמות השחקנים ואת אופיים: אנושיים או בוטים, את מאפייני המפה: פרוצדורלית או קבועה ואת גודלה, ואת הצבא איתו הוא ישחק, ואת צבאותיהם של שחקני המחשב. שחקנים אנושיים "מתארחים", יצטרכו לבחור את צבאם.



בזמן המשחק, כל שחקן יתחיל עם בסיס קטן, ומספר יחידות, ביניהן יחידות "אוספים" - היחידות שנושאות כלי כרייה ובנייה. השחקן יתחיל בכך שהוא יחקור את המפה, יייצא ריכוזי משאבים ובעזרת יחידות האוספים יאגור משאבים. בעזרת המשאבים על השחקן לפתח את הבסיס, לבנות מבני תמיכה, מבנים הגנתיים ומבנים דרכם יוכל ליצור יחידות התקפיות. במקביל עליו לחקור את המפה, למצוא היכן ממוקמים בסיסי היריבים, ולהגן על הבסיס ועל היחידות שלו מפשיטות של יריביו. לאחר שהשחקן יצר מספיק יחידות התקפיות, השחקן יפשוט על בסיסי היריבים, ויהרוס את הבסיס ההתחלתי שלהם.

איסוף ובנייה - בעולם קיימים שלושה סוגי משאבים: עץ, זהב ואתר (Æther). לכל דמות ולכל בניין יש עלות ייצור מסויימת במשאבים. כדי לאסוף משאב, השחקן בוחר דמות אוסף וסימון המשאב אותו השחקן רוצה שהדמות תאסוף. דמות האוסף תמשיך לאסוף מהמשאב המסומן עד לסיומו ואז תעבור למשאב מאותו הסוג הממוקם קרוב, או תעצור ותהפוך למובטלת.

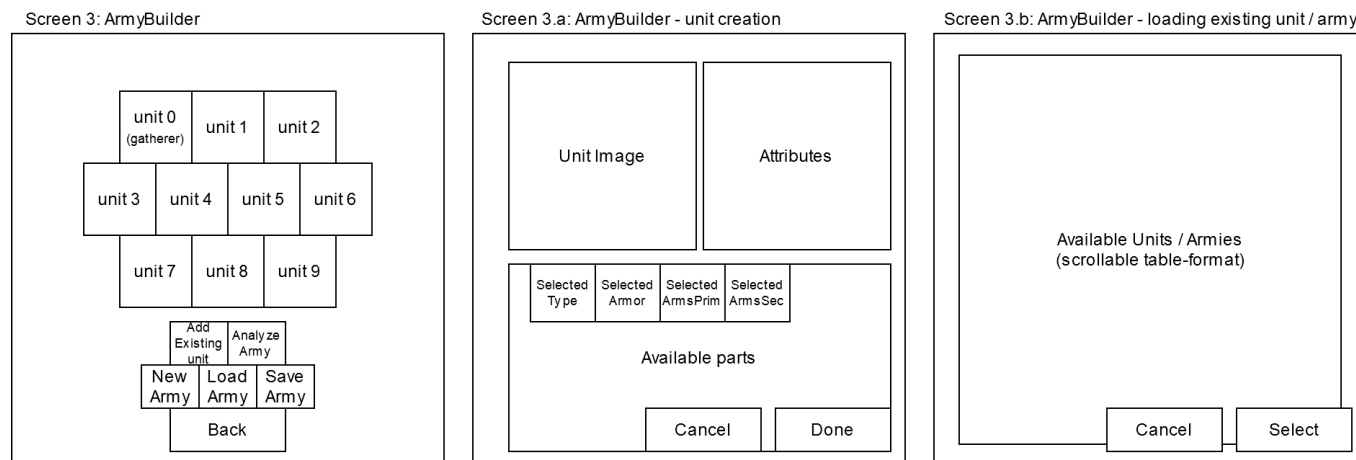


בניית מבנים חיונית ליצירת היחידות השונות ולצורך השתלטות וביצור שטחים. בכדי לבנות מבנה, השחקן פותח את תפריט הבנייה, בוחר את המבנה שהוא מעוניין לבנות, ממקם אותו במקום חוקי ומוצגת צלמית של שלד בניין במקום. דמות האוסף הקרובה ביותר לשלד הבניין תיגש ותתחיל לבנות אותו.

תיאור - המשך

במסך יצירת הצבא, קיימת אפשרות ליצור צבא חדש, לשנות או למחוק צבא קיים. בכל צבא קיימות 10 סוגי יחידות. לכל דמות צריך לבחור את מבנה הדמות - רכובה, מכונה, או רגלי, את החימוש העיקרי, את החימוש המשני, ואת השריון שהיא נושאת. כל דמות מאופיינת בתכונות, חוזקות וחולשות על סמך הרכיבים שמרכיבים אותה. כחלק מ-10 היחידות, על השחקן לבחור מי מהן ישאו את כלי הכרייה והבנייה - יחידות ה"אוספים". רק יחידות שנושאות את כלי העבודה הללו יוכלו לכתות משאבים ולבנות מבנים.

בזמן יצירת היחידות, השחקן יוכל לראות אנליזה של היחידות השונות, חוזקות של הצבא על תחום מסויים, וחוסרים באחר - למשל עלות זהב גבוהה, הרבה יחידות מהירות אבל חוסר ביחידות ממוגנות.



תכונות מפתח

- התאמה אישית של יחידות הצבא על פי העדפות השחקן; לפחות 1000 צירופים שונים לדמויות
- תמיכה במשחק רשת של עד 4 שחקנים
- אפשרות לשחק נגד AI במספר דרגות קושי, כאשר אחת מהם כוללת למידת מכונה (NTH)
- אפשרות להרצת משחקי עבר כצופה (NTH)
- מפות משחק נוצרות פרוצדורלית (NTH)

ז'אנר

משחק אסטרטגיה בזמן אמת בעולם פנטסטי אפי (High fantasy)

פלטפורמה וארכיטקטורה כללית

המשחק יפותח לפלטפורמת PC בתצורת Stand Alone - תירוצים כלשהם. התמיכה במשחק מרובה משתתפים תתנהל בתצורת שרת-לקוח, כאשר השרת הוא שרת ייעודי אוטוריטטיבי. השרת יקושר לבסיס נתונים שיחזיק פרטי משתמשים, משחקים קיימים, אנליטיקות משחק, איחסון של משחקי עבר, ונתונים תומכים נוספים.