



Civ# 2 játékszabályok

A Civ# 2 egy köralapú stratégiai játék, melyet gépi játékosok játszanak egymás ellen egy 20x20 mezőből álló táblán. A játékot egyszerre 2 játékos játszhatja. A cél a többi játékos eliminálása 100 kör alatt. A teljes játékidőt túlélő játékosok közül az nyer, akinek a legtöbb aranya van.

A játék menete

Minden játékos a játék elején 200 arannyal és egy a tábla valamely sarkában található mezőn lévő kolóniával indul. A játék körökre osztott. Minden körben a játékosok adott sorrendben lépnek egymás után. Egy körön belül egy adott játékos az alábbi sorrendben hajthat végre akciókat:

1. Begyűjti az adókat (automatikus). A játékos minden kolóniája után körönként 25 aranyat kap. Ez az összeg növekedhet, ahogy a játékos újabb és újabb technológiákat fejleszt ki.
2. Gyógyulnak a sérült egységek (automatikus). Minden sérült egység életpontjainak (HP) száma nő a max. HP tíz százalékával (de legalább egy ponttal, és persze a HP száma nem lépheti túl a max. HP értékét).
3. Léphet az egységeivel. A játékban szereplő minden egységnek mozgáspontjai vannak. A játékos addig csatázhat vagy léphet egy egységgel él- és sarokszomszédos mezőre, míg a mozgáspontjai el nem fogynak. Az egységek mozgáspontjai minden kör elején feltöltődnek.

Ha egy egység olyan mezőre lép, ahol ellenséges egység található, akkor csata alakul ki. Minden egység rendelkezik egy támadó- és egy védőértékkel, valamint egy sebzés értékkel. A támadó egység a támadó értékével és sebzésével támad, míg a megtámadott egység a védekezési értékével védekezik. Ez azt jelenti, hogy ha egy 4 támadási értékű egység megtámad egy 3 védekezési értékű egységet, akkor a megtámadott egységnek a csata megnyerésére 3:7 –hez az esélye, míg a támadónak 4:7-hez az esélye a győzelemre. Csata végén a vesztes egység életpontja a győztes egység sebzésével csökken. Ha egy egységnek elfogynak az életpontjai, akkor meghal. A támadás vagy a lépés egy körön belül az egység egy lépéspontjába kerül. Ha egy mezőn több egység áll, akkor a támadó játékos kiválaszhatja, hogy melyik egységgel kíván támadni, a védekező azonban automatikusan a legnagyobb védekezési értékű egységével védekezik. Ha a támadó legyőzi az egy adott területen álló összes védekező egységet, akkor átlép arra a mezőre, majd tetszőleges számú olyan egységet odamozgathat, melynek van ennek végrehajtásához elegendő lépésszáma még az adott körben.



Ellenséges kolóniákra lépés esetén ostrom alakul ki. A bent lévő csapatok közül a legerősebb védekezik. Ha nincs védekező egység, akkor sikerült elfoglalni a kolóniát. Csak akkor sikeres az ostrom, ha már nincs több védő, ekkor a támadó egység átkerül a kolónia mezőjére. Ha egy kolóniát elfoglaltak, akkor az a támadó játékoshoz kerül. Ostrom esetén a védekező egység védőerejéhez hozzáadódik a kolónia védelmi módosítója (ez a meglévő fejlesztések „védelmi bónuszainak” összege). Például egy 3 védőerejű egység +50% módosító esetén 4,5 védőerejűként védekezik ostrom esetén.

Ha egy játékos érvénytelen lépéssel próbálkozik (pl. nem létező koordinátára), akkor **abban a körben már nem léphet** többet.

4. Fejlesztéseket vásárol. A játékban lehetőség van körönként egy új technológia kifejlesztésére. Ezek növelhetik az adóbevételeket, erősíthetik a kolóniák védelmét, lehetővé tehetik új egységek építését, vagy újabb technológiák kifejlesztését:



Fejlesztés neve	költség	Védelem	plusz pénz
falu	200	0	0
város	300	0	0
őrzők tornya	100	0	0
kovácsműhely	150	0	0
barakk	200	0	0
harci akadémia	500	0	0
városháza	150	0	10
bank	300	0	20
barikád	100	20%	0
fal	200	30%	0

5. Kolóniák alapítása. A kolóniák a győzelem kulcselemei, mivel minden jövedelem és a különböző harcoló egységek előállításához hozzájuk kötött. Kolóniát csak olyan csomóponton lehet alapítani, ahol az adott birodalomnak alakulata tartózkodik, és a kolóniák nem építhetők egymásba. Az alapítási költség 300 arany.



6. Egységeket képez ki. Minden saját kolóniában lehetőség van új egységek vásárlására. Az elérhető egységek listája:

Egység neve	ár	sebzés	életerő	támadás	védekezés	mozgás	követelmény
felderítő	50	2	10	2	3	4	-
őrző	75	5	30	6	10	1	őrzők tornya
lovag	150	15	20	12	8	1	kovácsműhely
vívó tanonc	100	10	10	6	6	2	barakk
vívó mester	200	10	10	100	6	2	harci akadémia

Az ár jelzi, hogy a játékos mennyi aranyért tudja az adott egységet megvásárolni. Minden egység rendelkezik egy támadó és egy védekezési értékkel. Ha egy egységet megtámadnak, akkor a támadó értékével támad, míg a megtámadott egység a védekezési értékével védekezik. Ez azt jelenti, hogy ha egy 4 támadási értékű egység megtámad egy 3 védekezési értékű egységet, akkor a megtámadott egységnek a csata megnyerésére 3:7 –hez az esélye, míg a támadónak 4:7-hez az esélye a győzelemre. Ha egy egység megnyer egy csatát, akkor az ellenfél életpontjaiból (HitPoints) levonódik annyi, amennyi a győztes egység sebzése (Damage). Ha egy egységnek elfogynak az életpontjai, akkor meghal.

Ne feledd: bizonyos egységeket csak az után lehet megvásárolni, ha kifejlesztettük a hozzá szükséges technológiát!

Limitek

A játékban legfeljebb 4 kolóniánk lehet egyszerre, kivétel ez alól, ha másik játékostól foglalunk. Kolóniánként legfeljebb 5 egységünk lehet, de az egységeink száma összesen nem haladhatja meg a 20at.

Győzelem

A játékot az nyeri, aki egyedülként marad a harcmezőn. Ha több játékos is megéri a játék végét, akkor köztük a kreditjük alapján állítjuk fel a rangsort. A kiesett játékosok közül az számít jobbnak, aki később esik ki. Ha két játékos ugyanabban a körben esett ki, akkor köztük a kiesésükkor birtokolt kreditjük alapján döntünk.

