

ROAD WARS

Table of Contents

I. About The Game

II. Game Introduction

III. Purpose Of The Game

IV. Game Type

V. Game Mechanics

VI. Game Play

VII. Characters

VIII. Artificial Intelligence

IX. Levels

X. Game Progression

XI. Locations

XII. Interface

XIII. Sound and Music

I. About The Game

Oyun hiçbir şekilde siyasi bir amaçla yapılmamıştır ve tamamen eğlence amaçlıdır.

II. Game Introduction

Oyun çok uzak bir zamanda farklı bir galakside geçen olayları konu alır. İmparatorluk ile isyancıların amansız mücadelelerini bize eğlenceli bir şekilde aktarır. İmparatorluk gezegenler arası bir yol için isyancıların gezegenini seçer ve hikaye başlar.

III. Purpose Of The Game

Oyunun amacı gelen saldırılardan kuleler kurarak korunmaktır.

IV. Game Type

Oyun strateji oyunudur.

V. Game Mechanics

Oyun mobil ortam için hazırlanmıştır. Touch gerektiren ve rahatlıkla oynanabilen bir oyundur.

VI. Game Play

Oyun düşman saldırılarını engellemek için kule kurmaya dayalıdır. Wave sistemi ile kendi bölgenize saldırılar olacak, seviye atladıkça daha zor saldırılar gelecektir. Siz ise kule kurarak ve bunları upgrade ederek bu saldırılardan kurtulmaya çalışacaksınız.

VII. Characters

Oyunda kullanabileceğiniz bir çok karakter olacak, Her birimin kendine ait gücü olacak kulelerle gelen düşman kuvvetler oynanabilirliği kısıtlamayacak şekilde eşit orantıda olacak. Zaman geçtiğinde altın birikecek ve binalarınızı upgrade yaparak savunmanızı geliştirebilirsiniz.

Saldırı kuvvetleri : Kürek işçileri kazma işçileri ve çeşitli destek kuvvetleri olacak.

Sizde : Birçok kule ve kuleden çıkan destek birimleriniz olacak.

VIII. Artificial Intelligence

Oyunda yapay zeka vardır, strateji oyunu olduğu için rakipten sürekli askerler çıkar ve saldırır. Dur durak vermeden onun bu saldırılarına yanıt vermek zorunda kalırsınız.

IX. Levels

Oyunda level atlama olacak örneğin yeterli para biriktirdikten sonra kule üzerine tıklanarak ordan upgrade edilebilecek. Bu ise bize daha iyi bir savunma sağlamamıza yarayacaktır.

X. Game Progression

Oyun her strateji oyununda olduğu gibi daha çok hangi aşamada ne yapabileceğimizi düşünmemizi sağlayacak. Hangi kule hangi birimi keser vs gibi.

XI. Locations

Oyunda farklı farklı leveller olacak, bu leveller sürekli zorlaşacak ama ona göre kule ve ona göre yolun uzunluğu olacak.

XII. Interface

Oyunun ilk giriş sayfasında ağaçlar ve altında yol olacak ve burada saldıran karakterler olacak önceden tasarlanmış bir şekilde hareket edecek.

XIII. Sound and Music

Her birimin kendine ait sesi olacak müzik ise tekrar eden bir kaç şarkıdan oluşacak.