

Reign

Predslov

„Nie je to tak dávno, keď bolo *Kráľovstvo* veľká a mocná ríša. No stalo sa toto:

Posledná stratená princezná bola uprostred vojny zradená vlastnými krajanmi túžiacimi po moci a odvečená na juh, kde podľahla moci temného kniežat'a. V doprovode okrídlených príšer sa vrátila zničiť *Kráľovstvo*. Jej priatelia sa ju pokúsili zastaviť, ale zabrániť skaze sa im nepodarilo. S posledným výdychom princeznej sa uvoľnila energia, ktorá zmietla z povrchu zeme všetkých ľudí a ich výtvory v celej ríši.

Chod' a dokáž, že si zaslúžiš nosiť meno rodiny. Zober si niekoľko ľudí a vybuduj zničenú ríšu. Dávaj ale pozor čo podnikneš a ako budeš plánovať, naša rodina ti nebude môcť pomáhať, je to veľmi ďaleko.

A nezabudni, že viacero rodín sa bude snažiť získať tú zem pre seba.

Chod' a konaj !“

Myšlienka

Chcel by si skúsiť ako by to bolo keby si vládol vlastnej ríši? Mat' zodpovednosť za každé rozhodnutie, kde ťa aj malá chyba či nepozornosť môže doviest' k zániku? Zabudni postaviť/vylepšiť studňu a tvoji poddaní umrú smädom. Nechaj ich bez domova alebo možnosti sa zahriať a v zime umrznú. Zabudneš postaviť obranu a nepriateľ ti zoberie zásoby.

Alebo sa postaraj o všetko čo potrebujú a získaš titul *Kráľovské mesto*. Potom je to len na tebe či ti tento úspech stačí, alebo budeš svoju krajinu riadiť ďalej.

Informácie a upozornenia

Autor : Slavomír Slovenkai

Názov : Reign

Verzia : Alpha

Programovací jazyk : C++

Upozornenie : Program nie je optimalizovaný. (Donedávna to nebolo potrebné)

Ekonomický model (možno aj iné časti) môže spôsobiť že sa program javí ako neaktívny a môže vo veľkej miere spomaliť počítač. Preto sa neodporúča používať popri ňom iné programy. Ak sa program javí ako neaktívny, stačí chvíľu počkať.

Budovy

Budovu je možné stavať ak máš voľného stavbára. Tí sú zamestnaní v hlavnej budove. Platí pravidlo, že môžeš aktívne stavať len toľko budov, koľko máš stavbárov.

Typy budov

1. **Výrobné budovy** sú budovy, ktoré vyrábajú rôzne suroviny. Ich výroba môže byť ohraničená na určité mesiace. Každá budova poskytuje navyše miesto pre uskladnenie suroviny, ktorú vyrába.
2. **Skladovacie budovy** poskytujú priestor navyše pre uskladnenie všetkých surovín.
3. **Vojenské budovy** plnia špeciálnu obrannú funkciu, chránia obyvateľov mesta a suroviny.

Vojenské budovy

1. **Kasáreň**
 - Poskytuje priestor pre 10 vojenských skupín, pričom každá môže obsahovať 10 vojakov toho istého zamerania (šermiari, kopijníci, lukostrelci).
 - Poskytuje možnosť doplniť chýbajúcich vojakov do už existujúcich skupín.
 - Ak sú v krajine obranné veže, umožňuje regrutovať lukostrelcov do veží.
2. **Veža**
 - Poskytuje miesto pre 10-tich lukostrelcov nezávisle od vojenských skupín.
 - Blokuje pohyb vojakov.
3. **Palisáda**
 - Blokuje pohyb vojakov.
 - Môže byť zničená pomocou **baranidla** ale trvá to veľmi dlho.
4. **Brána**
 - Ak je zatvorená, blokuje pohyb vojakov.
 - Môže byť zničená **baranidlom**.

Ekonomické a biologické modely

Ekonomický model

Produkcia surovín prebieha každý deň mesiaca, ak budova v danom mesiaci vyrába. Produkcia v budove je možná len ak v nej pracuje potrebný počet ľudí (v [prehľade produkcie budov](#) v stĺpci **pracuje**) a ak má potrebný počet surovín na výrobu (stĺpec **potrebuje**).

Suroviny : **obilie, chlieb, mäso, ryba, voda** nie sú trvanlivé, takže ich nie je možné skladovať dlhšie ako mesiac.

Biologický model

Život jedinca sa začína fázou **diet'at'a**, ktorá trvá do veku 18 rokov, kedy nadobúda dospelosť a na základe pohlavia si začína plniť svoje povinnosti (alebo nie, ak mu to nie je

umožnené ☺). **Muž** hľadá prácu, v ktorej ostáva až do staroby. Popri tom si hľadá obytné miesto, ak ho nájde, začne hľadať partnerku. Jeho nová partnerka sa nasťahuje k nemu.

Reprodukcia je možná od veku 18 do 50 rokov a to v prípade, že partneri žijú v jednej domácnosti. Každá žena môže mať najviac 4 deti, ktoré žijú s ňou v dome, pokiaľ nedovršia dospelosť.

Staroba sa začína vo veku 50 rokov. **Muži** odovzdávajú svoju prácu dospelému synovi, ak ešte žiadnu nemá. Okrem práce odovzdávajú jednému zo synov aj dom, ale ostáva v ňom bývať.

Smrť nastáva medzi rokmi 60 až 80. Nikto však nežije dlhšie ako 80 rokov.

Potreby jedinca

Potreby jedincov sa naplňajú najprv zo zásob, ktoré boli spravené v rámci domu. Ak nie je možné naplniť potrebu **jedla** alebo **tekutín**, využijú sa všeobecne dostupné zdroje.

- **Jedlo** (chlieb, mäso, ryba) potrebuje každý deň.
- **Tekutiny** (voda) potrebuje každý deň.
- **Mäso** (mäso) potrebuje raz za 7 dní.
- **Ovocie** (jablko) potrebuje raz za 3 dni.

Pričom **chlieb** zabezpečí potrebu **jedlo** na 7 dní.

Zdravotný model

V prípade, že je jedinec **zdravý**, jeho zdravotný stav je **100 bodov**. V prípade nedostupnosti **jedla** alebo **tekutín**, zhorší sa zdravotný stav jedinca o **30 bodov**. Ak nie je dostupné ani **jedlo** ani **tekutina** zhorší sa zdravotný stav o ďalších **30 bodov**.

V mesiacoch **jún, júl** a **august** sa zdravotný stav pokiaľ klesol v minulom mesiaci pod **66 bodov** zlepši o **35 bodov**. Ak počas mesiacov **november, december, január** jedinec nemá prístrešok (**žena** nebýva v **dome**, muž nebýva v **dome** alebo **nepracuje**) alebo nemá prístup k **teplému oblečeniu**, tak mrzne.

Model chorôb

Existujú menej závažné zdravotné problémy ale aj smrteľné choroby. Niektoré sú dokonca aj nákazlivé.

Príčina	Nákazlivá	Úbytok bodov
Nedostatok vody	Nie	15
Nedostatok mäsa	Nie	2
Nedostatok jedla	Nie	10
Nedostatok ovocia	Nie	1
Chlad	Áno	10
Nepochované mŕtvol	Áno	30

Ak zdravotný stav jedinca, klesne na nulu, **jedinec zomiera**.

Model mesta

Každý rok, keď sú v meste voľné obytné miesta a je dostatok jedla a vody, prisťahuje sa niekoľko nových ľudí.

Privilégia

Privilégiá, ktoré sú získavané časom, umožňujú stavbu nových budov. Vlastnené privilégia nie je možné stratiť.

- **Malé mesto** - potrebná populácia **100 ľudí** (ženy a muži, deti sa nepočítajú, podobne ďalej)
- **Mesto** – potrebná populácia **200 ľudí**
- **Veľké mesto** – potrebná populácia **300 ľudí**
- **Kráľovské mesto** – potrebná populácia **400 ľudí**

	Žiadne privilégia	Malé mesto	Mesto	Veľké mesto	Kráľovské mesto
Kasáreň	Zakázané	Povolené	Povolené	Povolené	Povolené
Kováč meč	Zakázané	Povolené	Povolené	Povolené	Povolené
Kováč kopije	Zakázané	Povolené	Povolené	Povolené	Povolené
Zbrojár luk	Zakázané	Povolené	Povolené	Povolené	Povolené
Krajčír kožené brnenie	Zakázané	Povolené	Povolené	Povolené	Povolené
Drevená palisáda	Zakázané	Zakázané	Povolené	Povolené	Povolené
Drevená brána	Zakázané	Zakázané	Povolené	Povolené	Povolené
Kováč ľahké brnenie	Zakázané	Zakázané	Zakázané	Povolené	Povolené
Kováč ťažké brnenie	Zakázané	Zakázané	Zakázané	Zakázané	Povolené
Kamenná veža	Zakázané	Zakázané	Zakázané	Zakázané	Zakázané
Hlavná budova	Zakázané	Zakázané	Zakázané	Zakázané	Zakázané

Budovy neuvedené v tabuľke sú povolené (mohla nastať chyba v prepise).

Vojna

Diplomacia a vojna

Po dosiahnutí privilégií **veľké mesto**, nepriateľ zaútočí každé 4 roky. Každá zbraň má určitú silu a každá zbroj poskytuje obranu.

- **Veže** poskytujú ochranu lukostrelcom od útoku pozemných jednotiek. Môžu byť však napadnuté inými lukostrelcami.
- **Baranidlo** poskytuje ochranu pred lukostrelcami vo vežiach.

Zbraň	Sila	Rýchlosť útoku
Meč	35	75%
Kopija	30	75%
Luk	25	50%

Zbroj	Obrana	Rýchlosť pohybu
Kožené brnenie	10	70%
Ľahká zbroj	20	60%
Ťažká zbroj	30	50%

Model boja

Poškodenie spôsobené jedincovi závisí od zbroje, ktorú má na sebe a od zbrane, ktorá bola proti nemu použitá. Ak je sila zbrane rovná sile obrany, spôsobí sa minimálne poškodenie. Avšak obranca sa môže nepriateľskému útoku vyhnúť, alebo ho zablokovať a spôsobiť útočníkovi zranenie (samozrejme ak ho zasiahne). Šanca na úspešný zásah obrancu či útočníka klesá spolu s jeho zdravím. Ak má jedinec zdravie menej ako 60 percent, klesnú jeho šance spôsobiť zranenie na $1/3$. Ak má však zdravie menej ako 30 percent jeho šance sú $1/4$.

Ďalšie tabuľky

Prehľad budov a surovín potrebných pre stavbu [Stavanie.pdf](#).

Prehľad produkcie budov [Produkcia.pdf](#).

Ovládanie

```
OVLADANI E
ZATVOR NAPOVEDU OVLADANI A ESC
HRA
AKTIVUJ HERNE MENU ESC
ZOBRAZ BUDOV NA STAVANI E B
ZOBRAZ INFORMACIE OBEJTKU NA KTORY UKAZUJES MEDZERNI K
ZOBRAZ INFORMACIE O KRAJINE H
ZMENA RYCHLOSTI Z
ZMENA RYCHLOSTI MESIAC/DEN M
ZOBRAZ MENU KASARNI K
POHYB
POHYB DOPREDU S I P K A H O R E
POHYB DOZADU S I P K A D O L E
POHYB DOLAVA S I P K A D O L A V A
POHYB DOPRAVA S I P K A D O P R A V A
OKNO
ZATVOR OKNO ESC
PREHLAD KRAJINY (OKNO)
DALSIA ZALOZKA D
PREDCHADZAJUCA ZALOZKA A
DALSIA STRANA S
PREDCHADZAJUCA STRANA W
BUDOVY NA STAVANI E (OKNO)
DALSIA BUDOVA S
PREDCHADZAJUCA BUDOVA W
VYBER BUDOVU PRE POSTAVENI E MEDZERNI K
UMI ESTNOVANI E BUDOVY
UMI ESTNOVANI E BUDOVY DOPRAVA D
UMI ESTNOVANI E BUDOVY DOLAVA A
UMI ESTNOVANI E BUDOVY HORE W
UMI ESTNOVANI E BUDOVY DOLE S
POTVRD POZICI U BUDOVY MEDZERNI K
OTOC UMI ESTNOVANU BUDOVU R
ZRUS UMI ESTNOVANI E BUDOVY X
INFORMACIE O BUDOVE (OKNO)
DVIHNI LEVEL BUDOVE U
OTVOR/ ZATVOR BUDOVU O
VOJNA
PRESUN SKUPINU NA POZICI U MEDZERNI K
OZNAC VLASTNU VOJENSKU SKUPINU CISLO SKUPINY (PRE SKUPINU 10 JE CISLO 0)
ZRUS OZNACENI E SKUPINY ESC
OTVOR/ ZATVOR BRANU NA KTORU UKAZUJES G
```

Grafické značky

- **Žltá značka nad vežou** – veža je prázdna
- **Modrá (až sivá) značka nad vežou** – vo veži sú lukostrelci
- **Tmavomodrá značka nad vežou** – veža útočí
- **Svetlomodrá značka nad vojakmi** – vlastnená vojenská skupina
- **Fialová značka nad vojakmi** – označená vojenská skupina
- **Červená značka nad vojakmi** – nepriateľská vojenská skupina útočí

- **Červený kríž** – kurzor

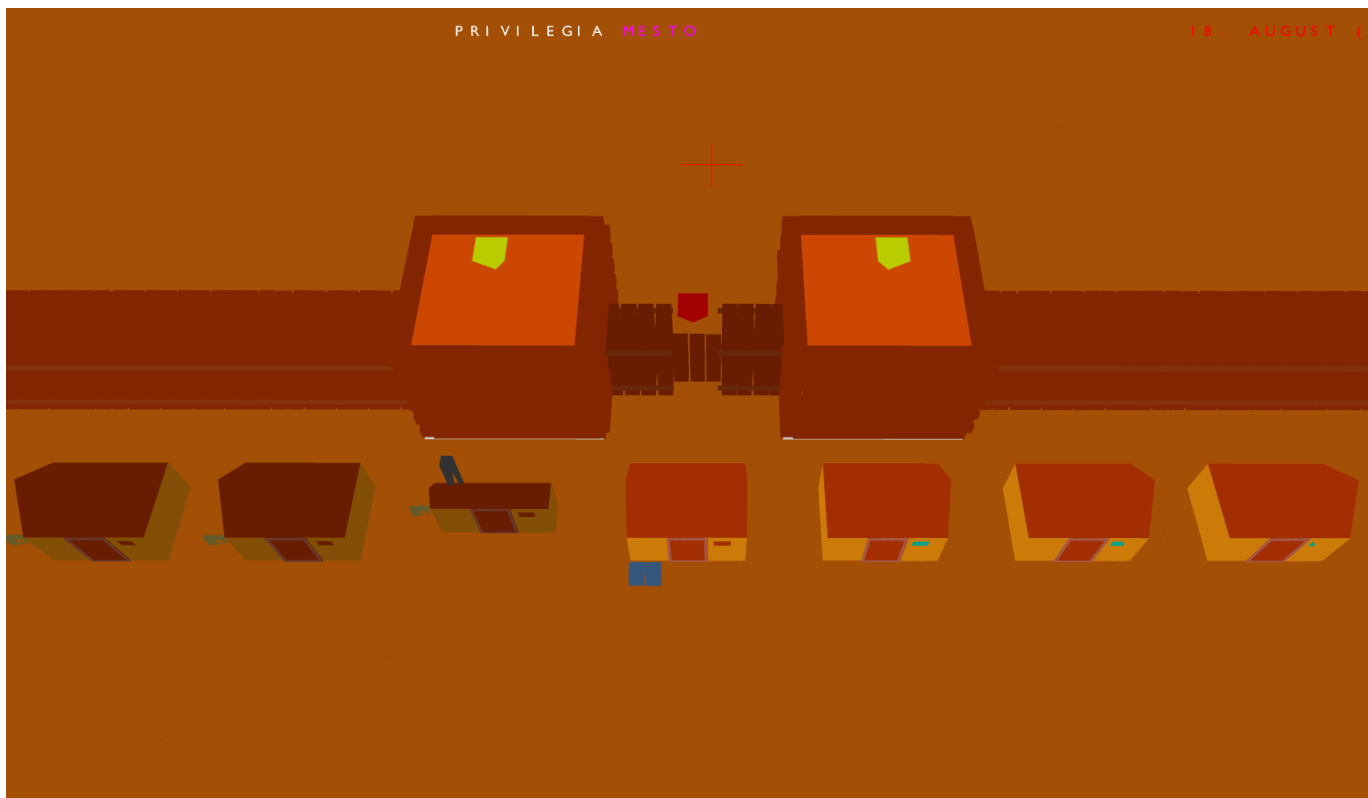


Figure 1: Mesto s dvoma vežami a zatvorenou bránou

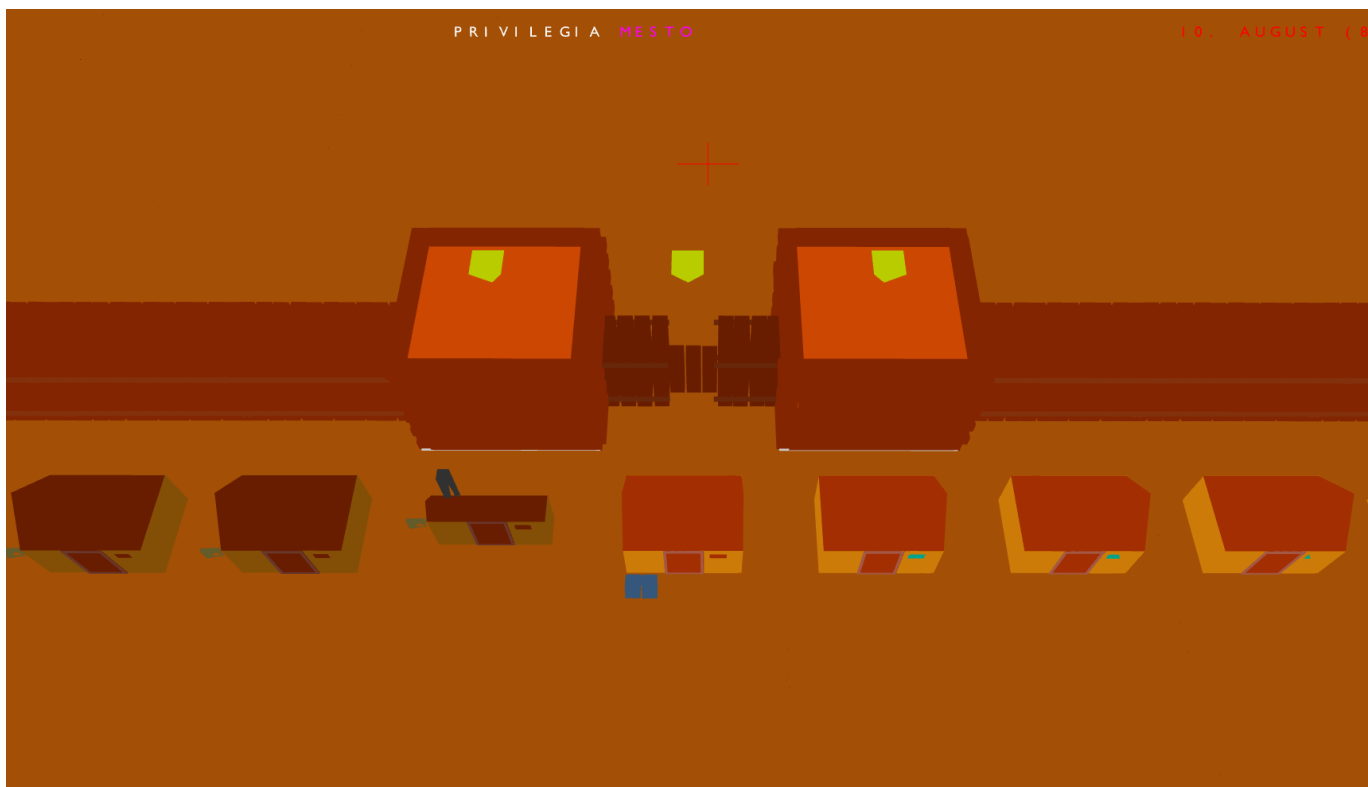


Figure 2: Mesto s otvorenou bránou

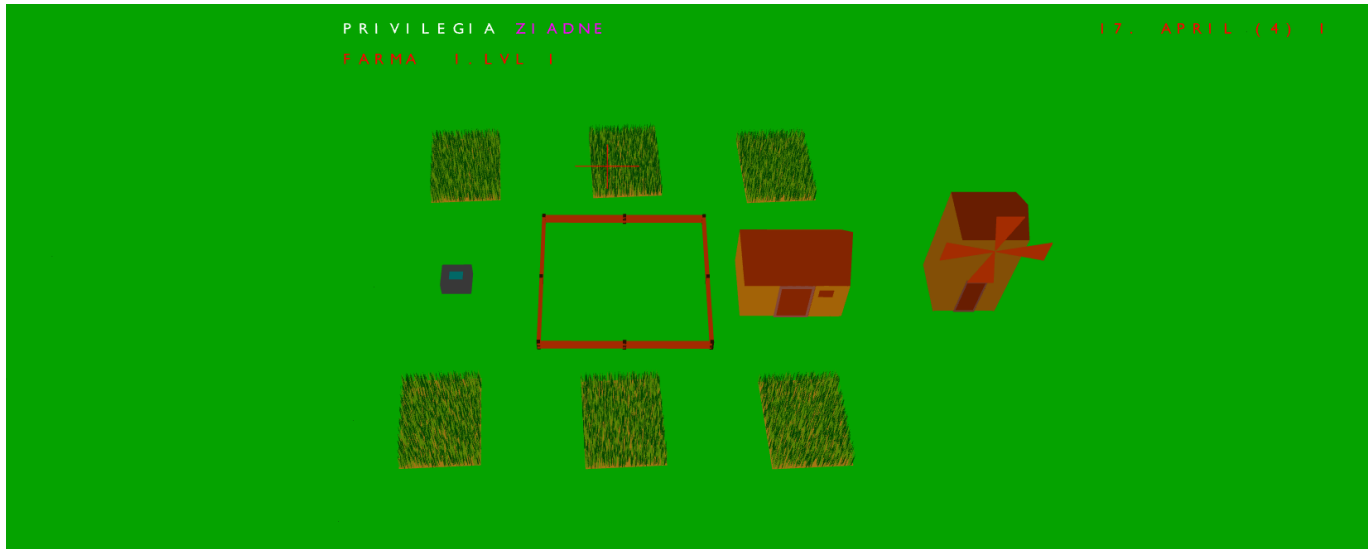


Figure 3: vidiecka časť mesta

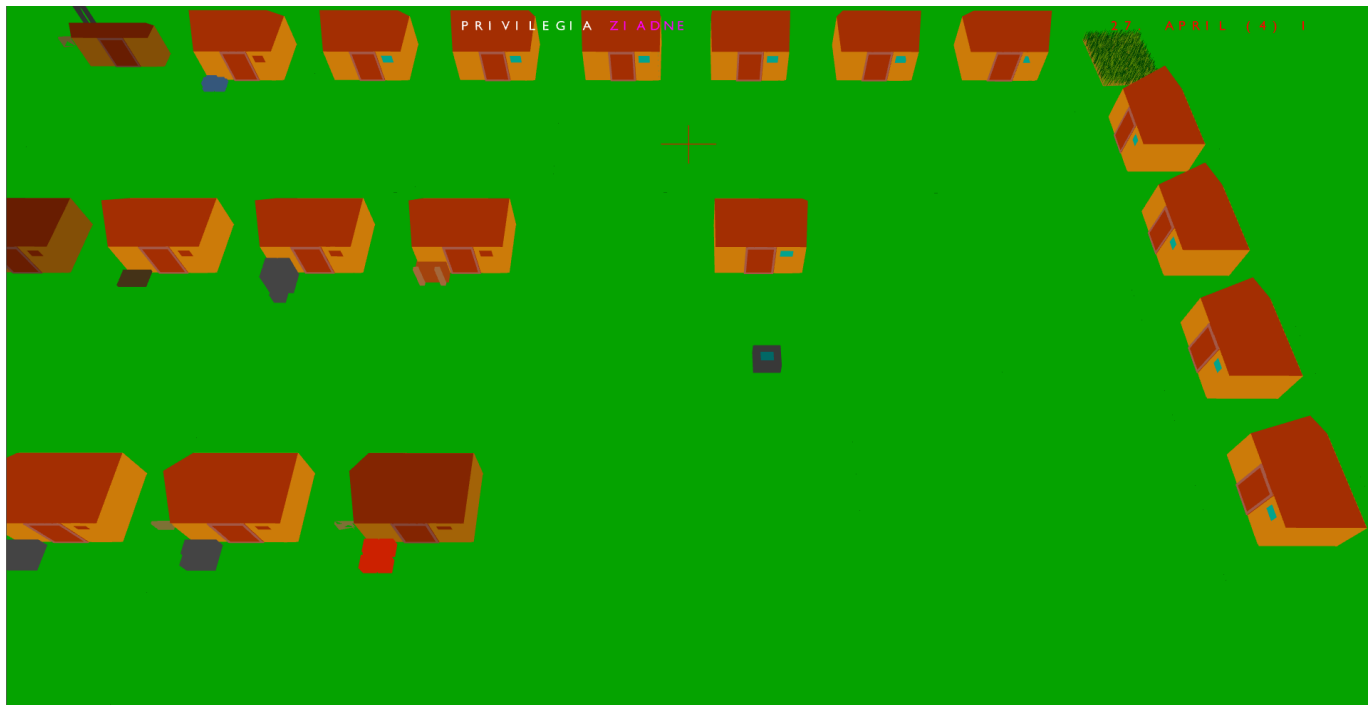


Figure 4 : mesto

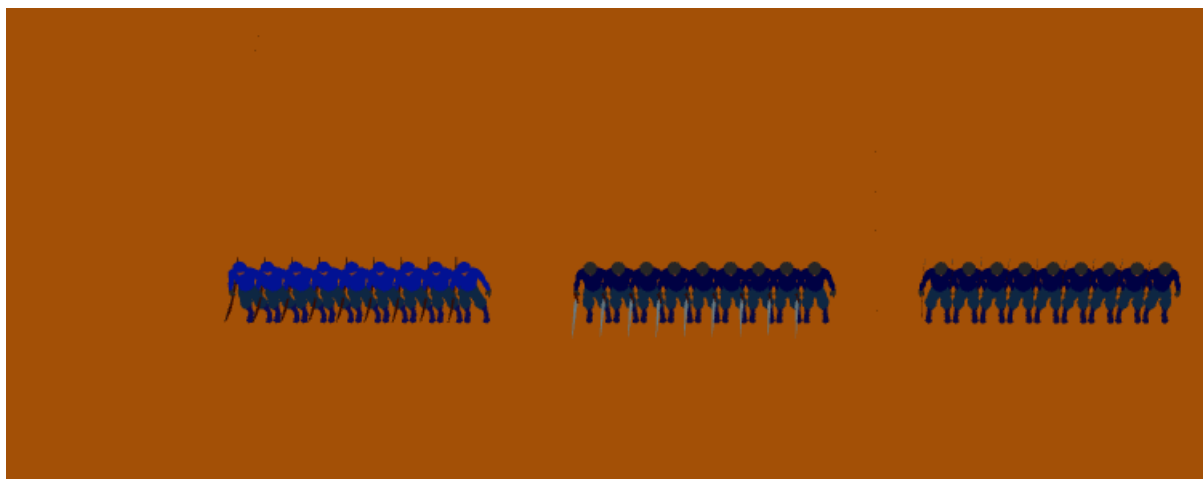


Figure 5: lukostrelci, šermiari, kopijnici