

Prinzip: Rundenbasiert

- Spielfelder quadratisch -> Terrain zuordnen, Berge, Felder, Wüste, Wasser, tiefes Wasser, gras
- gebäude: Hauptgebäude, andere Häuser, Gebäude nur um Rathaus bauen,
- Menschen: Bauarbeiter, Soldaten, bestimmte schritte pro Runde, verschiedene stats, die unterschiedliche sachen gut machen können
- Recourcen: Grundreource verfügbar, damit neue gebäude etc erforschbar -> dann stein... abbauen, je nachdem welches zeitalter Stadtfärbung
- bevorzugte Gebäudepositionen, die effizienz boosten
- Runden: anfang jedes Zugs Credits, recourcen einsammeln, jeder einzeln nacheinander seine runden
- emotes!
- erst 2d, dann wenn gewollt auf 3d umbauen
- map erst fest erzeugen, jede resource um das feld platzieren
- 2 Modi: alle Hauptstädte der gegner einnehmen oder bsp 40 runden wer hat meiste felder
- combat: truppe gegen truppe,
- Skilltree: je nach dem welches Gebiet, Ziel, verschiedene historische Persönlichkeiten als Skills

-z.b. auch random units erzeugen, die in gegnerischen Feldern Randalen machen

-Helden

- vllt: verschiedene elemente: Kämpfen, bauen, Nahrung, Motivation
- boost gebäude, z.b. Kirche
- Steuerung Maus
- chat
- Start: 2 Rathäuser an unterschiedlichen Orten; capture the hill oder so als Ziel, ein Grundhelden auswählen mit Buff
- Musik hintergrund

Mechaniken:

- einnehmen: ein Runde in Gebiet warten
- angreifen: Gebäude zerstören, Rathaus einnehmen, eingenommene gebäude können wiederaufgebaut werden
- bauen:

- Mitte des Feldes: aufzug zu Gott, einen wunsch

Verteilung:

- Steuerung: 1 + anzeigen Bewegungsfähigkeit
- map: 2
- Units: 2
- interaktionen der units: 1
- grafische oberfläche: 2
- Spielmusik: 1 (nicht vollzeit)
- Safe game: 1