V.0

* 2 unidades de caballería con los mismos valores:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Foto | X | Y | Bando | Ataque | Defensa | Salud | Nº unidades |
| Ruta fichero | 263 | 278 | Cristiano  Musulmán | 20 | 8 | 100 | 1 |

* Mover fichas de una región a otra
* Mapa con 12 regiones 🡪 6 para cada bando
* En un solo ataque llevar hasta cero, para eliminar la ficha.
* Colorear provincias según el bando. OK
* Adaptar la pantalla al ordenador del jugador.

V.1??

1. Poner mascara de regiones
2. Carga desde fichero de los datos de fichas.
3. Carga desde fichero de los datos de provincias.
4. Pantalla información resultado combate.

V.?

1. Atacar/mover sólo provincias limítrofes.
2. Incorporar sistema de turnos.
3. Añadir 2 tipos de unidades de infantería.
4. Definir factores distintos para cada tipo de unidad y bando

* Incorporar puntos (capitales) a las provincias para evitar solapamiento o buscar otra forma.
* Definir recursos: agua, comida, metal, piedra, …
* Producción de recursos en provincias: tipo de terreno, número de poblaciones, mejoras, …
* Mejoras de provincias: edificios, carreteras, catillos, …

Castillos: 1) fuerte – 2) fortificación – 3) castillo

Carreteras: 1) calzada – 2) camino – 3) carretera

Poblaciones: 1) pueblo – 2) villa – 3) ciudad

Edificios: oficinas de recaudación de impuestos; talleres de madera, hierro y piedra; granjas de trigo, cerdos y vacas; minas; iglesias/mezquitas; murallas; almacenes; mercado

* Población
* Niveles para las unidades: según entrenamiento y equipación. ¿Recursos necesarios?
* Definir arqueros: rango de ataque vs modo de participación en combate
* Introducir arqueros
* Exploradores: mejora información sobre enemigo
* Espías
* Niebla de guerra
* Diplomacia: alianzas, vasallaje, …
* Mapa con territorios y reinos (bandos)
* Tipos de provincias: llanura, colina, montaña, …
* Multijugador
* Personalidad de reyes: influencia general en reino. ¿También en ejército?
* Estamentos: sistema de obtención de recursos; nombramientos, …
* Economía: recursos y dinero
* Religión: ¿cruzadas?
* Unidades de asedio:
* Ríos: fronteras naturales y ayuda en defensa 🡪 ¿puentes?
* Repoblación
* Líderes de los ejércitos
* Sistema de herederos al trono: ¿provincias del rey?
* Comercio: ¿bandidos? ¿vigilantes?
* Ingenieros
* Constructores
* Barcos
* Mantenimiento de ejército: comida y dinero
* Sistema de movimiento
* Características de unidades: nº de hombres, nivel entrenamiento; moral; ataque; defensa; velocidad de movimiento; organización, tipo de unidad, bando, …