Szabályok

1. **User**

Egy városa lehet

Tutorialt végig kell nyomni, ahol minden épületet megépít 1-es szintűre

* előtte az épületek még nincsenek, csak a fű van ott (építési animáció)

Saját zászló

1. **Épületek**
   1. Barakk

Nincs világtérkép, háborúzás csak egy listából lenne, ahol vagy barátokkal vagy egy random bottal lehetne harcolni (lehető legegyszerűbbre megoldani a harcrendszert)

* 1. Diplomácia

Barátfelvétel, barátlista, esetleg trade offer?

* 1. Kórház

Esetleg katonák gyógyítása (=>elvesztett katonák meggyógyítása pl harcban sérült 2, de ők gyógyíthatók), pestis esetén lenne nagyobb szerepe

* 1. Raktár

Termelő brigádok vannak, őket lehet szétosztani szakosítani a négy alapanyagra. Ha fejleszti a raktárt, azzal szerez még brigádokat (pl.: 10 munkás -> 2kő, 3-> arany, 4->fa, 1->érc) (fix 1 sec lenne a termelési mennyiség, emberenként növekszik a mennyiség, nem lenne nyersanyagonként max)

* 1. Kutató központ

Tudás gyűjtése, katonák unlockolása, épületek fejlesztése

* 1. Piac

Csak egy arany termelő hely (adó kezelése, ami befolyásolja a népességszámot és ezzel az elégedettségi szintet is)

* 1. Templom

Termeli a hitet

1. **Csata**

Több fajta katona:

* Gyalog – üt:1 véd:1
* Lovas – üt: 3 véd:2
* Íjász – üt: 1 véd:3

Ha megtámadnak és veszítesz, nem lennulázódik a nyersanyagkészlet, csak x%-a mínusz

Ha vesztesz csatát a sereg 80%-a elesik

Ha nyersz csatát csak a 20 %-a esik el

Amikor kiválasztod a harcba küldést

Válaszd ki melyik katonáidat küldöd a harcba!  
Emlékezz: ha mindenkit elküldesz, nem lesz ki védjen téged

Gyalog – 5 db

Gyalog – 4 db

Gyalog i

<kép helye>

3 db

Lovas

Íjász

2 db

Védők

Harcba küldés

1. **Resources**

Fixen 4 db van. (metal, wood, stone, gold) + adó + háború

A raktárban lehet termelni.

Fejlesztésekhez lehet elhasználni

1. **Events – ha lesz idő vele baszakodni**

Lennének random eventek, esetleg pestis vagy leégne egy ház