**Kilka propozycji projektowych**

**0. Cel gry**

Bycie jak najwyżej w rankingu graczy lub rankingu wszystkich gildi. Co będzie zależało od posiadanych pieniędzy i dóbr. Pieniądze zdobywamy sprzedając surowce innym graczom które są potrzebne do budowania różnych struktur na mapie, budynków w miastach, utrzymywania załogi itp. Robimy interesy, sprzedajemy, kupujemy, tak żeby wyjść na tym jak najlepiej.

**1. Jednostka główna którą operuje gracz.**

Gracz steruje własną postacią ( karawaną ) w której skład wchodzi kilka ( 4 ) innych jednostek/profesji których statystyki wpływają na różne działania w grze, na przykład:

-**Zbir** – umożliwia zastraszanie/wpierdolenie innemu graczowi np. gdy ten nałoży zbyt duże myto za przejazd, kopie surowce tam gdzie Ci się nie podoba itp. Wpierdolenie nie prowadzi do zabicia gracza, obniża mu jedynie statystyki, odbiera troche pieniędzy itp. Nie jest to działanie bardzo agresywne. Trzeba pamiętać że gracz może należeć do gildi i zemścić się na Tobie używając większej siły.

-**Bankier** – utrzymując go w swojej ekipie uzyskujesz zwiększony dochód z myt, posiadanych miasteczek, wiekszy zysk ze sprzedawanych towarów itp. Itd.

-Inne podobne profesje np**. lekarz** czy **opiekun koni** które będą podobnie wpływały na działania gracza.

Profesji będzie 4 i 4 sloty w jednostce gracza na każda z nich. Owe jednostki będzie się kupowało w miastach ( w karczmach ) lub od innych graczy za pieniądze. Ich utrzymanie nie będzie nic kosztowało, jedynie koszt podrozy calej karawany sie zwieksza. Ich statystyki beda generowane przez komputer. Co jakiś czas będą generowane nowe jednostki do kupienia.

Obecność karawany na hexach będzie wymagana do podejmowania niektórych decyzji więc gracz będzie zmuszony do podróżowania nią żeby wykonywać inwestycje.

Szybkość poruszania się karawany będzie zależna od ilości ludzi w niej i szybkość zaczepionych do niej koni ( mogą być też smoki bo w sumie miało być fantasy ) które będą do nabycia w miastach lub też gdzie indziej.

**2. Inne jednostki podległe graczowi**

Opis jednostek i obiektów które może kontrolować gracz.

**2.1. Inne powozy wraz z załogą**

Potrzebne do przewożenia towarów, sprzedawania ich, załoga może wydobywać surowce na mapie.

Kilka typów powozów w których będzie zbalansowana ładowność/ koszt podróży / szybkość.

Do kupienia w miastach za surwoce lub pieniądze.

**2.2. Zakładanie własnych miasteczek**

Miasta będą różnej wielkości i mogą się w trakcie gry rozrastać. Można dać ograniczenie że większe miasta prowadzi komputer a mniejsze mogą rozbudowywać gracze.

W zależności od wielkości miasta posiada ono pewną liczbe określonych slotów na różne budynki:

- **siedziba gildi** – gildia musi mieć swoją siedzibe, w siedzibie można dokonywać jakiś działań, przekazywać towary, itp.

- **tawerny** – tu będzie kupowało się załoge do swojej karawany ( patrz wyżej: profesje ), można też kupić jakieś trunki/jedzenie aby uzyskać bonusy dla swoich ludzi

- **stajnie** – zakup koni, zmęczone konie trzeba bedzie regenerowac

- **sklepy** – sklepy założone przez ludzi (?)

- **targ** – wymiana wszelkich towarów

- **gildia złodziei** – można wynająć złodzieja lub szpiega, jednostke ktora bedzie chodzila po mapie i wykonywala okreslone czynnosci

Gracz który wybudował miasto będzie uzyskiwał z niego przychody nakładając jakiś podatek na transakcje prowadzone na targu, pobierając opłaty za wynajęte sloty potrzebne do budowania budynków, będzie prowadził karczmy i pobierał bieniądze za sprzedawane tam dobra.

Zdobyte pieniądze może przepić i wydać na dziwki albo zainwestować w miasto i stworzyć kupcą lepsze warunki do pozyskiwania pieniędzy. Będzie szereg budynków możliwych do wybudowania w mieście przez „burmistrza” które będą poprawiac statystyki kupców tam przebywających, albo polepszać statystyki gildi która ma w mieście siedzibe itp. Itd. Jeżeli burmistrz popierdoli wszystko jak leci i nie bedzie dbał o miasto prawdopodobnie ludzie się z niego wyniosą. Taki lokalny przykład państwowej knagi.

**2.3. Hangary**

Wykupione miejsce w mieście do składowania własnych towarów.

**2.4. Gildie**

Coś na kształt klanów które występują w każdej grze. Przynależność do gildi może gwarantować ci obrone przed innymi zbirami poprzez pomoc kolegów z gildi. Gildia posiada własne fundusze, w jej obrębie mocniejsi gracze pomagają słabszym. Można sprzedawać pomiedzy sobą różne surowce po tańszej cenie.

Bydynek gildi mieszczący się w mieście może zostać rozbudowany o jakieś dodatkowe struktury które będą przynosić bonusy.

**2.5. Inne postacie na mapie**

**Złodziej** – jak wiadomo, kradnie co popadnie, co mu w rączki wpadnie, jego utrzymanie kosztuje, można psuć szyki i statystyki innym graczom.

**Szpieg** – chodzi po mapie, odkrywa różne lokacje, patrzy innym kupcom do kieszeni

I inne – np. zbir.

**3. Mapa**

Oparta na hexach z różnorodnym terenem. Mogą na niej występować np.:

-Miasta

-Drogi (nie wyklucza się z innymi)

-Rzeki

-Lasy

-Góry

W zależności od typu hexa ruch kosztuje więcej lub mniej czasu.

Cała mapa nie jest widoczna dla graczy ( może być zaciemniona lub wgle czarna ). Przykłady działań które pokazują mape graczowi:

- Przejazd swoich własnych jednostek.

- Jeżeli gracz jest w gildi widzi jednostki innych członków gildi i hexy dookoła nich ( może to być zależne od budynków zbudowanych w siedzibie gildi )

- Bedąc w mieście widzimy więcej hexów dookoła niż bedąc poza miastem

-Itp. Itd.

**4.Zdobywanie surowców**

Do przemyślenia