##### Project Constantine

# Fixe Gebietskarten

## Man startet auf einer Hauptkarte

### Auf dieser befindet sich ein spezielles Gebäude mit dem man in die nächste Ära reist.

# Hauptcharakter

## Man steuert einen Bewohner, welcher ein Dorf aufbauen will

## Der Charakter führt alle Aktionen aus (sammeln, bauen, kämpfen)

# Ressourcen

## Auf der Karte befinden sich verschiedene Ressourcen die folgendermaßen unterteilt werden

### einfache Ressourcen

#### Das sind Ressourcen die auf der Karte verteilt sind und der Hauptcharakter abbauen kann (z.B. Holz oder Stein)

#### Sie sind an fixen Stellen gesetzt und haben einen begrenzten Vorrat. Ist dieser Vorrat aufgebraucht verschwindet die Ressource von der Karte und erscheint nach einer bestimmten Zeit voll aufgeladen wieder an Ort und Stelle.

### Seltene Ressourcen

#### Diese seltenen Ressourcen findet man zufällig beim Abbauen (oder in den zusätzlich erkämpften Minen [Sägewerk / Steinbruch / Eisenmine / Kohlemine]) von einfachen Ressourcen (z.B. Harz beim Abbauen von Holz oder Eisen/Kohle beim Abbauen von Stein)

### Aktionsressourcen

#### Aktionsressourcen werden vom Spieler verwendet um im Spiel voran zu kommen. (z.B. Spielwährung, Echtgeldwährung, Ausdauer(Nahrung? [auch um die Kraft der Bewohner aufzufüllen?]), Kraft der Bewohner)

# Das Dorf

## An einem Punkt auf der Karte errichtet man ein Dorf

### Es werden „Baufelder“ vorpositioniert, sodass man nur noch auswählen muss, welches Gebäude man dort bauen möchte.

#### Diese sind zu Beginn noch verschüttet (evtl. Ruinen oder kaputte Gebäude)

# Gebäude

## Es gibt unterschiedliche Arten von Gebäuden

### Wohngebäude

#### Man kann spezielle Wohnungen bauen durch die dann ein neuer Bewohner in die Stadt kommt

### Produktionsgebäude

#### In den Produktionsgebäuden werden gewisse Gegenstände hergestellt. Dies können Waffen / Rüstungen / Werkzeuge / Baumaterialien und ähnliches sein. (z.B. Holz -> Bretter, Sand -> Glas)

### Verbrauchsgebäude

### In Verbrauchsgebäuden werden Ressourcen oder Gegenstände verbraucht um seine Währung zu steigern (z.B. Gasthaus -> gibt X Währung und besitzt Slots in die man Bier einsetzen kann wodurch der Betrag X um Y erhöht wird)

### Aktionsgebäude

#### Die Aktionsgebäude bringen etwas MMO-Faktor in das Spiel. Denkbar wäre ein Markt zum Handeln von Ressourcen oder eine Arena für Dorf gegen Dorf kämpfe

### Minen

#### Minen sind auf der Karte verteilt und werden von Gegner bewacht. Hat man den Bewacher dieser Mine getötet, produziert diese für X Stunden (also solange bis der Bewacher wieder auftaucht) seltene Ressourcen (z.B. Sägewerkt / Steinbruch / Kohlemine / Eisenmine)

# Bewohner

## Mit dem Bau von Wohnungsgebäuden erhält man nach und nach neue Bewohner in seinem Dorf.

### Kraft

#### Bewohner haben eine gewisse Höhe an Kraft, welche dazu verwendet werden kann um Gegner anzugreifen. Nach einem Angriff verlieren Bewohner einen Teil ihrer Kraft, welche sich nach X Minuten wieder auflädt

### Ausrüstung

#### Bewohner haben X Ausrüstungsslots, welche mit Waffen und Rüstungen gefüllt werden können. Hat man alle Ausrüstungsslots belegt, steigt der Bewohner eine Stufe auf und erhält mehr Kraft.

### Quests

#### Jeder Bewohner hat eine gewisse Anzahl an Quests, welche man erledigen kann. (Fest vorgeschriebene Reihe, Stufenabhängig, keine Zufallsquests oder andere Zufallsgeneratoren, keine Endlosquests)

# Gegner

## Auf der Karte sind an festen Positionen Gegner aufgestellt. Diese sollen einen Teil der Ressourcen „beschützen“ sodass man mit zunehmender Stärke mehr Teile der Insel freischaltet indem man die Gegner bekämpft

### Bewacher

#### Bewacher stehen vor Minen. Werden diese besiegt kann die Mine wieder in Betrieb genommen werden und erhält so seltene Ressourcen

### Die Umwelt

#### Steht ein Gegner neben Steinen, Bäumen oder anderen einfachen Ressourcen sind diese solange „unantastbar“ bis der Gegner besiegt wurde.

# Quests

## Bewohner, welche man freigeschaltet hat, beschäftigen den Hauptcharakter mit Quests

### Durch Quests erhält der Spieler Erfahrungspunkte und Währung

# Kampf

## Der Kampf ist nicht aktiv durchzuführen (Keine Zauber / Fähigkeiten)

### Man kann maximal X (vlt. 5) Bewohner für einen Kampf verwenden, es wird die Kraft zusammengezählt und dann prozentual die Gewinnchance errechnet

#### Zum Beispiel: Man besitzt 5 Bewohner mit 10 Kraft (heißt man hätte 50 Kraft) und kämpft gegen einen Gegner mit 10 Kraft wäre die Gewinnchance 100% weil man mehr als XYZ% (vlt. 150% oder 200%) Kraft hat wie der Gegner

#### Gewinnt man einen Kampf, verlieren die Bewohner, die am Kampf beteiligt waren, X% (vlt. 40%) ihrer Kraft und verliert man einen Kampf verlieren die Bewohner Y% (vlt 70%) ihrer Kraft

# Stämme ( coming soon xD )

## Hier startet das MMO-Prinzip

### Man kann Stämme bilden um eine Gemeinschaft zu erhalten

#### Zusätzliche Stammesmitglieder (Also Dörfer) werden auf einer Weltkarte angezeigt

### Bekämpfen von Bossen oder ähnlichem