El juego consiste en la gestión de una aldea, mediante unos recursos (Oro, Madera y Carne), un ejército formado por tropas con Poder y Vida y unos edificios con distintas funciones.

**Oro:** Se utiliza para comerciar con los otros dos recursos, crear tropas y mejorar tropas y edificios.

**Madera:** Se utiliza para mejorar edificios y tropas.

**Carne:** Se utiliza para contratar tropas.

Los edificios tienen niveles, empiezan al nivel 1 y pueden alcanzar como máximo el nivel 5. Para mejorar un edificio se debe pagar un precio en Madera y Oro y ningún edificio puede superar el nivel del Ayuntamiento.

Edificios: Ayuntamiento, Mercado, Cuartel, Recolectores (Leñador, Ganadería, Mina), Tablón de misiones, Armería.

**Ayuntamiento:** Edificio principal de la aldea. Mejorarlo aumenta el límite de recursos que se pueden almacenar y el máximo nivel que pueden alcanzar el resto de los edificios

**Mercado:** Permite usar Oro para comprar otros recursos o vender tus recursos a cambio de Oro. Mejorarlo mejora los precios de compra y venta.

**Cuartel:** Permite crear tropas. Mejorarlo permitirá poder crear una mayor variedad de tropas.

**Recolectores:** Leñador, Ganadería y Mina. Otorgan Madera, Carne y Oro cada cierto tiempo, respectivamente. Mejorarlos aumenta la ganancia de recursos.

**Tablón de misiones:** Permite aceptar Misiones, en las que se librará una Batalla. Se recibirá una recompensa al completarlas. Mejorarlo desbloquea más Misiones.

**Armería**: Permite mejorar las Clases de tropas que puedes crear, aumentando su Poder y precio a cambio de Madera. Mejorarla permite que las Clases puedan subir más de nivel (ninguna Clase puede subir de nivel por encima de la Armería).

**Tropas:**

Cada tropa tiene Poder y Vida, además de unos costes de compra y mejora. Estos datos se heredan de una Clase, que guarda los parámetros base de cada tipo de Tropa. Las Tropas se pueden agrupar en Escuadrones, que también tienen Vida y Poder (suma de los de sus Tropas).

**Sistema de Combate:**

Las Tropas o Escuadrones (Grupos) pueden enfrentarse en Batallas, ya sea debido a una Misión o un Evento. Estas Batallas se llevarán a cabo de la siguiente forma:

1. Ambos Grupos recibirán daño igual al Poder del Grupo contrario.
2. Si alguna Tropa recibe daño igual o superior a su Vida actual, esa unidad ha sido derrotada y será eliminada de su Escuadrón si está en uno (el exceso de daño lo recibirá la siguiente Tropa) o perderá la Batalla si no lo está.
3. Si no hay aún un ganador, se repite este ciclo con los Grupos actualizados con las Tropas que hayan perdido.

**Misiones:**

Batallas voluntarias que otorgan una recompensa en recursos si se es victorioso.

**Eventos**

Los eventos son circunstancias aleatorias que ocurren periódicamente.

Tipos de Eventos:

* Eventos de Recursos: Aumento o pérdida de recursos.
* Eventos de Asalto: Inicia una Batalla con un Grupo de enemigos. Si pierdes, se llevarán la mitad de tus recursos.
* Eventos de Enfermedad: Una enfermedad contagia a tus Tropas, causando un porcentaje de la Vida total de tu Escuadrón como daño.