El juego consiste en la gestión de una aldea. La aldea tendrá unos parámetros (ej: dinero, comida,madera, etc) que deberán controlarse.

Los edificios irán del nivel 1 al 5(Ayuntamiento(obligatorio), mercado, cuartel, leñador, ganadería, centro de entrenamiento).

Ayuntamiento: Será el edificio principal de nuestra aldea y el juego comenzará únicamente con dicha estructura.(La mejora del ayuntamiento nos permitirá poder crear estructuras nuevas y subir el nivel de otras, además nos dará mayor cantidad de oro/hora)(También aumenta el máximo de recursos que se pueden almacenar)d

Mercado: Se utiliza para conseguir oro, madera o comida ya que nos permitirá comerciar con cualquiera de uno de nuestros recursos para conseguir otro que necesitemos en un momento determinado.(Mejorar el nivel del mercado nos permitirá comerciar con mayor cantidad de recursos)

Cuartel: Se utilizaran para crear las tropas. (Mejorar el nivel del cuartel nos permitirá poder crear una mayor variedad de tropas, además de que nuestro límite de poder será mayor)

Leñador: Con esta estructura obtendremos madera, recurso necesario para construir o mejorar las demás estructuras.(Mejorar el nivel del leñador nos permitirá obtener una mayor cantidad de recursos por hora)

Ganadería: Se utiliza para conseguir comida, recurso necesario para poder crear y mejorar las tropas.(Mejorar el nivel de la ganadería nos permitirá obtener una mayor cantidad de este recurso por hora)

Centro de entrenamiento: Va a determinar el nivel de nuestras tropas que son creadas en el cuartel, la mejora del nivel de la tropa será costosa y la mejora de poder no será tan extraordinaria ya que el coste de crear la tropa seguirá siendo el mismo.(Mejorar el nivel nos permitirá poder tener las tropas a un mayor nivel ej: centro entrenamiento nivel 1, soldados al 2 y arqueras al 1; Centro nivel 2, soldados al 3, arqueras al 2 y escudería al 1…)

Tropas:

Cada tropa tiene un poder, que se añade al total del ejército. Aquí se enumeran las distintas tropas del juego y sus estadísticas: (Número aprox)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre | Poder Nvl 1 | Incremento Poder/Nvl | Coste (C:Comida, D:Dinero) | Incremento  Coste/Nvl |
| Soldado | 1 | 1 |  |  |
| Arquero | 2 |  |  |  |
| Lancero | 4 |  |  |  |
| Caballería Ligera | 5 |  |  |  |
| Caballería Pesada | 10 |  |  |  |
| Paladin (Lim 1) | 25 | 15 |  |  |

Ejércitos:

Los ejércitos se compondrán de diversas tropas, que a su vez tendrán un indicador de poder. Así, los combates serán por probabilidades y según la fuerza de cada ejército. En el caso de victoria por parte de tu ejército, se recompensará al jugador con una cantidad en oro y materiales, la cual será mayor a mayor dificultad. Si pierdes, todo tu ejército es destruido.

Eventos aleatorios:

Debido a que el juego original posee online y este no, se ha decidido implementar un generador de eventos aleatorios (véase el caso de Rimworld) para que el jugador deba adaptarse e intentar prever eventos perjudiciales. Estos eventos se compondrán desde ataques a la fortaleza, como malas rachas de obtención de recursos, o fiestas o buenas epocas de comercio.

Si bárbaros te atacan y pierdes, todos los edificios bajan un nivel.

Escaramuzas:

Se podrá enviar a los soldados a realizar batallas contra grupos de bandidos en diversas zonas, que además contendrán su propio nivel de poder.