# Mount Golden Castle

Экономическая стратегия с элементами кликера.

## Описание игрового процесса

Игроку предоставляется стартовый набор ресурсов:

* Площадь:
  + Земля – выращиваем рис
  + Горы – добываем золото
* Ресурсы выращиваемые/добываемые на этой площади: зерно/**рис**/минералы/**золото**.
* Население: кол-во людей/роботов/эльфов/**гномов**

Функции доступные игроку:

* покупка/продажа ресурсов за золото
* отправка населения в армию(отдельно для защиты и нападения)
  + Гарнизон замка
  + Регулярная армия
* Отправка населения на добычу ресурсов
  + Ускорение добычи ресурсов (кликер)
    - «Помочь собрать рис»
    - «Помочь добыть золото»
* Защита замка
  + Орудия для защиты
    - Возможна покупка/улучшение орудий за ресурсы
  + Кликер для увеличение обороны «Подогнать солдат»

Население:

* Настроение
  + Зависит от здоровья
* Здоровье
  + Чума снижает здоровье

Игровая механика:

* Игрок покупает/продает ресурсы(Площадь)
* Игрок управляет налогом с подданных
  + Большой налог снижает настроение
  + Малый налог повышает
  + Золотая середина: (5%) не изменяет
* Игрок кормит народ
  + Зерно
  + Эль (покупается за золото), улучшает настроение народа.
* Игрок отправляет народ в армию/замок/поля/шахты.
  + Армию можно отправлять на рейды (захват ресурсов)
* Игрок усиливает защиту замка за счет кликов.
* Настроение народа
  + Зависит от питания
  + От эля
  + От военных успехов
* Цена на ресурсы меняется случайно за каждый ход
  + Не более 10% от предыдущей.
* На игрока периодически нападают враги
  + Раз в 2-4 хода
  + Разведка сообщает о расстоянии до врагов.
* В замке периодически появляется шпион
  + Подготовка переворота
    - Вероятность зависит от настроения народа.
  + Кража золота