

PowerUps
Mehr damage pfeilstadtschaden Besser bei verteidigung

TopDown
-hexagons ->Clicklistener Gebiete gehören Spielern, farblich untermalen -> InfluenceRange

Grundsatz
Mehrere Fractions -> Ein Reich Startburg Villages -> Einnehmen/Raiden genrieren Gold pro Runde Gold für Truppen aufpowern Einfaches Levelsystem -> kleine Boni

Schlachtfeld
Angreifen oder Verteidigen Truppen in cohorten aufteilen Cohorten strategisch aufstellen Rundenbasiert Belagerung vor der Stadt -> Stadttürme schießen pfeile

Zu Klären
AI? -> sehr aufwendig Balancing LocalStorage für state Popups & Modalfenster

Minimum
Map Laufen Kampfsystem skip Einfache Möglichkeiten Stadt -> Truppen kaufen AI? Alles begehbar

Aufgaben	
Michi	Flo
Map Popups UI LocalStorage	Pathfinding AI Model anfangen