1. 성

이 게임의 중심이 된다. 중심 행정적인 기능들을 처리한다

병사를 생성한다



2. 농장

식량이 생성된다. 약간 손해도 보게 하는게 맞는 것 같은데 아직 정하진 못함

인구수당 매턴 1개씩 식량을 소모한다



3. 교회

신앙심이 상승한다. 식량이 소모하겠지. 행복도가 올라간다

행복도가 왜 중요하냐면 (자원 기획도 만들어야 겠다..)



기능 : 행복상승

표시 : 신도수(신도들만 행복이 오름)

4. 풍차

빵을 만든다



5. 무기고

병사를 만들 수 있는 무기가 생성됨



6. 목장

말을 만듬(기동력이 좋아짐)

기동력이 좋아져 마을 외부의 모습을 볼 수 있게 된다

건설이 완료된 후에는 이 건물이 외부로 나가는 기능을 가지게 된다



7. 상점

식량의 분배가 원활히 됨

마을 내에 하나 짓게 되면 외부 맵과 교류가 가능해진다





8. 집

인구가 많이 늘어남

