0. Общее об игре.

Концепция 1: Также как и в TW, и CK в стране будут персонажи, которые будут действовать сами по себе, в независимости от игрока (см. 3. Персонажи), т.е. игрок будет управлять страной как циве. НО некоторый контроль он может брать, в основном по теме войн: например, делать их полководцами.

Концепция 2 (Главная): Игрок контролирует управляющего фракции и делает всё от его имени. Можно отдавать приказы и советы своим придворным персонажам, заставлять их делать что-то.

1. Поселения.

* Каждое поселение управляется губернатором/управляющим, которого назначает правитель гос-ва. Чем лучше его политические характеристики управления, тем эффективней будет развиваться поселение.
* В поселениях есть население, которое делится на сословия. Какие есть сословия зависит от общественного строя в государств.
* У население есть рост, положительный или отрицательный. От него зависит показатель населения на следующий ход.
  + Он является разницей рождаемости и смертности
  + На них влияют разные факторы
* В поселениях есть пища
  + Как она производится зависит от общественного строя.
  + Недостаток пищи приводит к смертности.
* В поселениях есть районы (пока нет)
* Здания.
  + Здания делятся на несколько типов: экономика, военный, общественный, пищевой и санитария.
    - Экономические здания, понятно по названию, улучшают экономику поселения, дают дополнительный доход.
    - Военные предоставляют возможность найма юнитов из определённых сословий.
    - Общественные улучшают общую жизнь людей в городе.
    - Пищевые генерируют пищу.
    - Санитарные обеспечивают город ростом и уменьшают шанс болезни и смерти среди горожан.
* Поселения делятся на уровни:
  + Деревня
  + Посёлок
  + Городок
  + Город
  + Большой город
    - Какого уровня город зависит от количества населения. Город достигает определённого кол-ва – уровень повышается(понижаться он не может).
    - От уровня зависит кол-во зданий, которые можно построить.

2. Фракции.

* У каждой фракции есть культура.
  + Это может сближать фракции или отдалять.
* Фракции имеют при себе города.
  + Соответственно ими они могут управлять. Строить здания, брать налоги и т.д.
* У каждой фракции есть количество денег и ресурсов.
  + Деньги в первую очередь берутся с налогов.
  + Ресурсы добываются в зданиях города.
  + За ресурсы можно строить разные здания, получать разные бонусы, делать оружия и т.д.
* Внутренние дела фракций.
  + У каждого гос-ва есть правитель.
  + Правительство.
    - Существуют формы правления. Они дают различные бонусы и штрафы, уникальные механики. От формы правления зависит, как будет выбираться правитель.
* Общественно-экономический строй.
  + От общественно-экономического строя зависит, какие есть сословия в государстве, как берутся с них сословия и как работает экономика в ней.
* Налоги.
  + С каждого сословия берутся налоги. Их можно настроить.

3. Персонажи.

* В каждой фракции есть персонажи, которые находятся при дворе.
  + Каждый из них имеет право встать на должность. (т.е. они могут просто существовать и без неё). В том числе и стать правитель фракции, продвигаясь в карьере. И конечно, каждый из них может стать полководцем.
* У каждого персонажа есть навыки, которые влияют на то, на сколько эффективно что-то тот делает.
  + Навыки делятся на два ответвления: политическую – на сколько хорош персонаж как политик внутри страны и военную – на сколько он хорош в виде полководца и бойца.

4. Войска

* Рекрутирование происходит в поселениях. Одно здание – одна ячейка рекрутирования, в которой можно делать юниты именно из этого здания.
* Чтобы создать отряд нужны: 1) людские ресурсы из определённого сословия, 2) снаряжение, которое можно создавать из ресурсов в определённых зданиях.

5. Ресурсы.

* По всей карте разбросаны ресурсы. Чтобы их добывать, нужно владеть территорией, на которой они лежат.
* Если ты владелец ресурса, то соответственно ты можешь его добывать. Для этого нужны люди, которые берутся из безработных в городе, который ты указываешь и/или здание.
* Также ресурсы не бесконечны и если их довольно долго добывать, то они просто исчезнут.