



## Leírás

Ebben a dokumentumban általános leírást adunk egy világról, amit programok irányíthatnak. A pontos viselkedés megértéséhez érdemes a demo programot és a mellékelt include fílet is tanulmányozni, amely a kommunikációhoz szükséges adatszerkezeteken kívül számos előre definiált konstanst és paraméterbeállítást tartalmaz.

A világ mezőkből álló két dimenziós tömb. A mezőkön lehetnek objektumok és egységek. Az objektumok: épületek és tereptárgyak (kő, fa, bányák, tökföld). Az egységek parasztok vagy katonák.

Egy mezőn csak egyféle objektum lehet (ami sosem lóg át másik mezőre), azonban az egységek száma nincs korlátozva. De ha túl sok egység van egy helyen, akkor akadályozhatják egymást.

A mezők állapota lehet:

- Ismeretlen: még sosem láttuk, és nem tudjuk mi lehet ott.
- Felderített: már jártunk arra, de most nincs a közelben egységünk. Az ellenséges egységeket nem látjuk, akik ott állnak.
- Látható: Egy saját épület vagy egység látótávolságán belül van. Mindent látunk, ami itt van.

Négyféle erőforrás van: kaja, fa, vas, arany. A megfelelő mezőn tudják termelni a parasztok. (Tökföld helyett ízlés szerint almafát is képzelhet valaki a kajatermelő helyre.) Nem kell sehová behordani a nyersanyagot. A katonák nem tudnak termelni, viszont jobban tudnak háborúzni. Sokféle fejlesztés létezik. A birodalmunknak van általános fejlettsége, amit a KP (kutatási pont) jellemez. Vannak olyan egységek, épületek és speciális fejlesztések, amik csak egy KP szint elérése után válnak elérhetővé.

Pontozás: a megtermelt nyersanyag összértéke, módosítva a katonai események által szerzett (veszített) pontokkal.

Populáció limit van, kezdetben legfeljebb 100 egysége lehet valakinek, ami fejleszthető (150-ig).

A játék elején békeidő van, ez alatt csak a saját induló területén belül fejlődhet mindenki. Később mehet portyázni.

Minden épületnek és egységnek van költsége, és építési (képzési) ideje. Az épületeknek különböző funkciójuk lehet:

- FőHáz, Laktanya, Istálló, Lőtér: egységeket lehet venni. A főházban parasztot, a többiben katonát (Kardos, Íjász, Lovas, Puskás).
- Akadémia: fejlesztéseket lehet indítani.
- Kórház: gyógyítja a környezetében álló saját sebesülteket.
- Torony: tud löni.
- Fal: Nem lehet átmenni rajta, de ez a többi épületre is igaz. Egyetlen speciális tulajdonsága, hogy kő vagy fa mellé is építhető.

Az épületeket csak felderített üres mezőre lehet építeni (egység sem állhat ott). A fal kivételével a többi épületet csak akkor lehet megépíteni, ha a szomszédos mezőkön sincs semmilyen objektum. Az épület magától épül, nem kell paraszt az építéshez ! Minden időegység alatt az épületre jellemző értékkel növekszik az életeinek a száma. Persze már építkezés közben is le lehet rombolni.

A bányák nem fogynak ki. (A fa és a tökföld sem.) Újat sem lehet létrehozni, kivéve a tökföldet, amit ha van elég kutatás pontunk (cKajaKP), akkor cKajaFa fáért tudunk vetni. Így ha nem tudjuk bevédni az eredeti helyeket, akkor is tudunk kaját termelni. Éhenhalás ugyan nincs ebben a játékban, de minden egység képzéséhez kell kaja, és jó néhány fejlesztéshez is.

Az egy helyen levő egységek tevékenységére vannak korlátozások. Egy bányában vagy tökföldön max. négy paraszt tud termelni. Egy fát max. kettő tud vágni. Különböző birodalmak parasztjai is

termelhetnek egy helyen, automatikusan nem kezdik bántani egymást. Egy mezőn álló egységeink közül csak max. három egységünk képes ütni, és max. tíz tud lőni.

A birodalmunkat úgy tudjuk kormányozni, hogy utasításokat adunk ki. Minden versenyző programja megkapja a világ állapotáról az összes információt, amihez hozzáférése van (amit lát a térképen). Az idő addig megáll, ameddig minden program be nem küldi az utasításait. Aztán egyszerre hajtódik végre az összes. Ezután 10 időegységig nem tudunk beavatkozni. A birodalmunkban folyik a munka vagy a háború, az egységeink a szerint viselkednek, amilyen instrukciókat tőlünk kaptak. Aztán megint megkapjuk a világ állapotáról az információt, és adhatunk utasításokat.

Persze van time out. Ha valaki 100 msec-en belül nem válaszol, akkor abból a körből egyszerűen kimaradt. Ha pedig 3 másodpercig nem reagál, akkor többet meg sem lesz kérdezve.

Két dolog határozza meg, hogy mit fognak csinálni az egységeink: **Viselkedés** és **Akció** kódjuk van. Az akció egyszerű tevékenység, ami előre megadott idő múlva véget ér. A viselkedés hosszabb távon hat, az egységek a viselkedésüknek megfelelő önálló akciókat indíthatnak. Akció pl. az, ha egy egység átlép egy szomszédos mezőre vagy üt valakit.

Lépés: csak szomszédos mezőre lehet lépni. (Átlós is annak számít, de oda picit tovább tart átlépni.) A lépés alatt az AkcióKód caLep, az AkcióVár pedig azt mutatja, hogy mennyi idő múlva fog ténylegesen megtörténni. Minden időpillanatban eggyel csökken az AkcióVár értéke, és ha 0 lesz, akkor átkerül a másik mezőre. Addig mindenki látja a kiindulási mezőn, és meg is támadhatja ott.

Ütés: (lövés) a megkezdés pillanatában ellenőrzi, hogy megfelelő távolságban van-e. Ha igen, akkor a várakozási idő után (ami az egység típusától és fejlettségétől függ) mindenképp megtörténik a sebzés, kivéve, ha meghal, akit ütne vagy aki ütne, vagy más parancsot kap.

Ha egy akció véget ér, akkor a rendszer automatikusan indíthat újat, az egység viselkedésétől függően. Pl. ha cviMozog a viselkedése, akkor a lépés után kiválasztja a céljának eléréséhez szükséges következő lépést, ismét caLepre áll az AkcióKódja és beállítja a lépéshez szükséges időt az AkcióVár-ba. Ha egy katona odaér a céljához, akkor a viselkedése automatikusan cviAllVed-re változik, a paraszté pedig cviNincsre. Azaz lazsálni kezd.

A cviJaror bonyolultabb viselkedés. Két pont között oda-vissza sétál, amíg nem lát ellenfelet. Ha viszont lát, akkor megtámadja. E közben a caLep és a caTamad AkcióKódot a rendszer automatikusan állítja. Ha túléli a harcot a katonánk, akkor folytatja a járőrözést. Járőrözés közben olyan speciális helyzet is előfordulhat, hogy szeretne valakit megütni, de mivel már 3 azonos mezőn álló kardosunknak sikerült az ütése, neki már nem fog. (Akadályozzák egymást.) Ilyenkor caVar akciókódja lesz, ami viszont csak 1 ideig tart, azaz minden időpillanatban újrazvizsgálja a rendszer, hogy most már tud-e ténylegesen ütni.

A saját egységeinken látjuk, hogy mi a viselkedésük, épp milyen akcióban vannak, és mikor lesznek készen vele. Ez segíthet eldönteni, hogy milyen parancsokat adunk nekik. Vegyük figyelembe, hogy az *akció végrehajtásához időre van szükség*. Ha túl sűrűn adunk az egységeinknek parancsot, akkor lehet, hogy végül semmit sem fognak csinálni.

## Játékbeállítások

Ezen a versenyen egy játszma 50 000 idő után véget ér, és pontozással dől el, hogy ki nyert. A békeidő 12 000. Ez alatt nem léphetünk ki a saját térségünkből. Utasításokat 10 időegységenként tudunk kiadni, ezért 5000-szer lesz rá lehetőségünk.

Kezdetben mindenkinek egy főépülete, egy parasztja és némi nyersanyaga van. (200 kaja, 80 fa, 80 vas és 80 arany.)

## Egységek és épületek bekerülési költsége és építési/képzési ideje

Egységek	Kaja	Fa	Vas	Arany	Képzésidő
Paraszt	50				150
Kardos	40		20		200
Ijász	30	20			250
Lovas	100			15	300
Puskás	50		30		350

Épületek	Kaja	Fa	Vas	Arany	Építési idő	Élet	Megjegyzés
Városháza		100			100	1000	Paraszt
Laktanya		150			200	1000	Kardos, Puskás
Lőtér		100			200	1000	Ijász
Istálló		200			300	1000	Lovas
Akadémia		100			200	1000	
Kórház		80	10	10	150	1000	
Torony		200	20		500	1000	Élet fejleszthető
Fal		40	5		80	500	Csak egy palánk...

Az egységeink támadó, védekező képességekkel élettel és sebességgel jellemezhetők. A puskás támadó képességét pl. az határozza meg, hogy mekkorát tud sebezni, milyen távolra, és mennyi ideig tart egy lövés. Az egységeink képességei fejleszthetőek.

Sebzés kiszámolása: A támadó egység támadó erejéből (Támad/Üt érték a táblázatban) kivonjuk a védekező egység védőerejét, és ennyi életet levonunk a védekező egységtől. Legalább egyet minden támadás sebez. A védekező képesség eltérő lehet ütésre, nyílra és lövésre. Vannak általános fejlesztések, amelyek minden egység képességeit javítják. Pl. épület romboló képesség: épület ellen többet sebez minden egységünk.

Pontozás: Az arany 1, a vas 0.8, a fa 0.6 a kaja pedig 0.4 pontot ér. SebzésPont: az egység vagy épület bekerülési költségének a sebzéssel arányos része. A SebzésPont 90 %-át megkapja a támadó, és 30 %-át levonjuk attól, akit támadtak.

Példa a sebzésért kapott pont megértéséhez: Egy íjász 30 kajába és 20 fába kerül. Ez  $0.4 \cdot 30 + 0.6 \cdot 20 = 24$  költség. 60 élete van, most 6-ot sebezünk rajta. Így  $24 \cdot 6 / 60 = 2.4$  Sebzéspontot ért az ütés. Épületek esetén a Sebzéspont a bekerülési költség duplájával számolandó.

## Egységek fejlesztése

Paraszt		Támad			Véd			Sebes-ség	Fejlesztések				KP limit	idő
Szint	Élet	Üt	Táv	Vár	Üt	Nyíl	Lő		Kaja	Fa	Vas	Arany		
0	50	5	1	20	0	0	0	7						
1	50	5	1	20	0	0	0	8	100	50			0	80
2	50	5	1	19	1	0	0	8	200		50		100	80
3	60	6	1	18	1	0	0	8	300			50	200	80
4	70	7	1	17	1	0	0	9	400		50	50	300	80
5	80	8	2	15	1	0	0	9	500		100	100	500	80

Kardos		Támad			Véd			Sebes-ség	Fejlesztések				KP limit	idő
Szint	Élet	Üt	Táv	Vár	Üt	Nyíl	Lő		Kaja	Fa	Vas	Arany		
0	150	10	1	15	3	1	0	6						
1	150	11	1	15	3	1	0	6	50		50		50	90
2	160	11	1	14	4	2	0	6	100		100		150	90
3	170	12	1	13	4	2	0	7	150		200		250	90
4	180	13	1	12	4	2	1	7	200		300		350	90
5	200	15	1	10	4	2	2	8	300		500		450	90

Ijász		Támad			Véd			Sebes-ség	Fejlesztések				KP limit	idő
Szint	Élet	Üt	Táv	Vár	Üt	Nyíl	Lő		Kaja	Fa	Vas	Arany		
0	60	5	2	20	0	0	0	4						
1	60	5	2	20	0	0	0	5	100	50			80	90
2	60	5	3	20	0	0	0	5	150	100			180	90
3	60	6	3	20	0	0	0	5	200	200		20	280	90
4	70	7	3	19	0	1	0	6	250	300		50	380	90
5	80	8	3	18	1	1	0	6	300	400		100	480	90

Lovas		Támad			Véd			Sebes-ség	Fejlesztések				KP limit	idő
Szint	Élet	Üt	Táv	Vár	Üt	Nyíl	Lő		Kaja	Fa	Vas	Arany		
0	200	10	1	15	1	2	0	10					40	
1	210	11	1	14	2	2	0	11	150		50		80	90
2	220	12	1	13	2	3	1	11	200			50	160	90
3	250	13	1	12	2	3	2	11	250		50	50	230	90
4	280	14	1	11	2	4	3	12	300		100	150	300	90
5	300	15	1	10	2	4	4	13	500		200	300	380	90

Puskás		Támad			Véd			Sebes-ség	Fejlesztések				KP limit	idő
Szint	Élet	Üt	Táv	Vár	Üt	Nyíl	Lő		Kaja	Fa	Vas	Arany		
0	100	8	2	24	0	1	0	5					110	
1	100	9	3	22	0	1	0	5	150		50		170	90
2	110	10	3	20	1	1	0	6	200			50	280	90
3	110	12	4	18	1	1	0	6	250		50	50	400	90
4	120	15	4	16	1	1	1	6	300		100	150	550	90
5	130	18	5	14	1	1	1	7	500		200	300	730	90

## Fejlesztések az akadémián

Egyszerre csak egy kutatás lehet folyamatban. Ez akkor is így van, ha több akadémiánk van. (Ha viszont egy sincs, akkor nem tudunk fejlesztést indítani.)

Az alapkutatás a kutatási pontokat (KP) növeli. A KP a birodalom fejlettségét jelzi. A KP nem költethető el semmire, viszont sok lehetőség csak akkor válik elérhetővé, ha elérünk egy KP szintet. Bármilyen nyersanyagért végezhető alapkutatás, de egyszerre csak egyféle használható fel. A nyersanyagot a kutatás megkezdésekor levonja a rendszer, a KP-t a kutatás végén kapjuk meg. Az alapkutatás 400 ideig tart default kutatási sebességnél.

1 KP ára: 4 arany, vagy 10 vas, vagy 25 fa, vagy 25 kaja.

A kutatásokhoz szükséges idő csökkenthető. A fejlesztési táblázatokban az Idő 0-ás gyorsaságú kutatásra vonatkozik. Ha pl. a kutatás gyorsítás 5-ös szinten van, akkor a fejlesztésekhez szükséges idő a táblázatokban szereplő idők 50 %-a.

Kutatás gyorsítása, lecsökkenti a kutatások időtartamát							
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	%
0							100
1		200				100	90
2		300	100	50		100	80
3		500	200	100		100	70
4		1000	300	150		100	60
5		1500	400	200		100	50

### További fejlesztések:

Épület védelem, lövés ellen nagyobb a bónusz								
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	Üt	Lő
0							0	1
1		100	100		20	200	1	2
2		200	200		100	350	2	3
3		600	400		500	500	3	4

Fal védelem								
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	Üt	Lő
0							0	1
1		50	50		100	100	1	2
2		100	100		250	150	2	3
3		150	150		400	200	3	4
4		200	200		550	250	4	5
5		250	250		700	350	5	6
6		300	300		850	500	7	8

Torony, minden egységet egyformán sebez								
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	Élet	Lőtáv
0							1000	3
1		200	50		140	500	1100	3
2		400	100		300	500	1200	3
3		600	200		650	500	1300	4

<b>Épület rombolás, Közelharci egységekre nagyobb a bónusz.</b>								
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	Üt	Lő
0							0	0
1		200	200	200	200	300	1	0
2		250	250	250	350	400	2	0
3		300	300	300	500	500	3	1
4		350	350	350	700	600	4	2
5		400	400	400	800	700	6	3
6		450	450	450	900	800	8	4
7		500	500	500	1000	900	11	5

<b>Látótávolság</b>									
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	Egység	Épület	Fal
0							3	3	1
1	100	100	100	100	50	50	3	4	1
2	200	200	200	200	200	100	4	5	1
3	500	500	500	500	600	200	5	6	2

Intelligencia, beállítható, hogy mit szeret egy egység támadni							
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	Választható sorrend
0							épület, paraszt, kardos-lovas, íjász-puskás
1	100	100	100	100	250	400	épület, íjász-puskás, kardos-lovas, paraszt
2	100	100	100	100	420	400	íjász-puskás, kardos-lovas, paraszt, épület

Ha fejlesztjük az intelligenciát, akkor megmondhatjuk az egységeinknek (külön-külön), mit szeressenek elsősorban ütni. 1-es IQ szintnél pl. csak az első két sorrendből választhat.

<b>Kórház, minden közeli egységet gyógyít</b>								
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	táv	vár
0					200		2	30
1	50	50	100	100	350	300	3	25
2	100	100	150	150	500	400	4	20
3	150	150	200	200	700	500	4	10

A kórház automatikusan elkezd gyógyítani minden sebesültet, aki a hatótávolságán belül tartózkodik, és Vár idő múlva egyet nő az egység élete.

<b>Populáció limit, Egységek max. száma.</b>							
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	Pop.
0							100
1	100				100	50	105
2	200		20	30	200	100	110
3	300		40	60	300	160	115
4	400		80	100	400	220	120
5	500		100	120	500	290	125
6	500		120	140	600	370	130
7	500		140	160	700	480	135
8	500		160	180	800	580	142
9	500		180	200	900	700	150

## Termelés fejlesztése

<b>Kaja termelés, T.idő alatt termel egy nyersanyagot</b>							
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	T.idő
0							26
1		50	10	10	40	150	24
2	50	100	20	20	80	150	22
3	100	150	40	40	140	150	20
4	100	200	60	60	200	150	18
5	100	200	80	80	320	150	16
6	100	200	80	100	480	150	14
7	100	200	80	150	620	150	12
8	100	200	80	200	850	150	10

<b>Fa termelés, T.idő alatt termel egy nyersanyagot</b>							
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	T.idő
0							40
1	50				60	180	38
2	100	50	20	20	120	180	36
3	100	100	40	40	200	180	34
4	100	100	60	60	280	180	32
5	100	100	80	80	360	180	30
6	100	100	80	100	440	180	28
7	100	100	80	150	520	180	25
8	100	100	80	200	600	180	20

<b>Vas termelés, T.idő alatt termel egy nyersanyagot</b>							
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	T.idő
0							50
1	50	50			100	200	47
2	100	100	20	20	220	200	44
3	150	150	40	40	350	200	41
4	200	200	40	80	480	200	38
5	250	250	40	120	600	200	35
6	250	250	40	160	720	200	32
7	250	250	40	200	840	200	29
8	250	250	40	300	1000	200	25

<b>Arany termelés, T.idő alatt termel egy nyersanyagot</b>							
Szint	Kaja	Fa	Vas	Arany	KP limit	Idő	T.idő
0							60
1	100	100			120	250	57
2	150	150	30	20	220	250	54
3	200	200	60	40	320	250	51
4	250	250	100	50	420	250	48
5	300	300	150	50	520	250	45
6	300	350	200	50	620	250	40
7	300	400	250	50	720	250	35
8	300	500	300	50	820	250	30



## Utasítások

A legfontosabb utasítások: építkezés, fejlesztés, egységek képzése, és parancsok, amelyekkel az egységeinket irányíthatjuk.

A szerver visszaküldi az előző körben kapott utasításokat, hibakóddal kiegészítve.

Javasoljuk, hogy a játékosok maguk is ellenőrizzék az utasításokat beküldés előtt. A kommunikáció természetéből következően a hibaüzenetek késleltetettek, ha valaki ez alapján próbál korrigálni, akkor mindig kimaradnak az egységei egy körből. Az utasítások ellenőrzése elsősorban a világ védelmét szolgálja, hogy ne tudja valaki lefagyasztani a programot. Ezen kívül a hibaüzenetek segíthetnek megérteni a rendszer működését.

Az összes utasítás leírása:

Utasit_Epit	Építkezés
Kieg	Épület típusa, cvXXXX
X, Y	Ide szeretne építeni
Lehetséges hibaüzenetek	
chEroforras	Nincs elég erőforrás
chEpitLat	Felderítetlen helyre akar építkezni.
chEpitHely	Az építkezés környékén van valami zavaró objektum
chEpitFog	Áll ott valaki
chKPHiany	Nincs meg a szükséges KP
Megjegyzés: 3*3as üres terület közepére lehet építkezni. A falat kivéve, amit lehet kő vagy fa mellé is építeni.	

Utasit_Javit	Épület javítása
ID	Épület ID-je
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű épület
chEroforras	Nincs elég erőforrás
Megjegyzés: A javításhoz szükséges idő és nyersanyag arányos a kárral. Ha közben tovább rombolják, attól a javítás még az eredeti tervnek megfelelő sebességgel és mértékben folyik.	

Utasit_Bont	Épület bontása
ID	Épület ID-je
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű épület.
Megjegyzés: A bontáshoz fele annyi idő kell, mint az építéshez. Max. 150 épületünk lehet. Ha nem tudjuk megvédeni, és lebontjuk, akkor az ellenfél nem kap pontot a rombolásért, és mi sem veszítünk.	

Utasit_Kutat	Alap kutatás az akadémián
Tipus	Milyen nyersanyagot akar használni. caXXXX
Nyersanyag	Mennyi nyersanyagot használ fel.
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs akadémia
chEpul	Még épül az épület.
chFoglalt	Megy valamilyen fejlesztés az akadémián.
chEroforras	Nincs elég erőforrás
Megjegyzés: Csak egy működő akadémiája lehet minden birodalomnak. Ha azt lerombolják, akkor a folyamatban levő fejlesztés elveszik, de ami készen van, az megmarad. A nyersanyag típusa az utasítás rekord ID mezőjébe kerül, a mennyisége pedig az ID2-be.	

Utasit_Fejeszt	Fejlesztések az akadémián
Kieg	Fejlesztés kódja. cfXXXX
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs akadémia
chEpul	Még épül az épület.
chFoglalt	Megy valamilyen fejlesztés az akadémián.
chEroforras	Nincs elég erőforrás
chInvalid	Érvénytelen fejlesztés kód, vagy max. szinten van.
Megjegyzés: Csak egy működő akadémiája lehet minden birodalomnak.	

Utasit_Kepez	Képzés, parasztot vagy katonát gyárt
Kieg	Egység típusa, ceXXXX
ID	Épület ID-je
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű épület.
chEpul	Még épül az épület.
chFoglalt	Várólistán is van már egység. Az éppen képzett egységen kívül még egy képzésére adhatunk ki parancsot.
chNemKepez	Az adott épületben nem képezhető ilyen egység
chEroforras	Nincs elég erőforrás
chKPHiany	Nincs meg a szükséges KP

<b>Utasit_Mozog</b>	Parancs: Mozog
ID	Egység ID-je.
X, Y	Cél koordinátái
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű egység.
chMozogHely	Ki akar menni a világból.
chMozogLat	Nem látható a cél.
<p>A parancs hatására az egység viselkedése cviMozog lesz.</p> <p>Odamegy a megadott koordinátára, ha felderített a cél és van oda vezető út. Ha odaért, akkor Katona cviAllVed módba vált, Paraszt cviNincs módba, azaz lazsálni kezd. :) Ha menet közben elzáródik az út, akkor az egység hibaüzenet nélkül megáll.</p>	

<b>Utasit_Termel</b>	Parancs: Termel
ID	Egység ID-je.
X, Y	Cél koordinátái
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű egység.
chMozogHely	Ki akar menni a világból.
chMozogLat	Nem látható a cél.
chInvalid	Csak paraszttal lehet termelni.
<p>A parancs hatására az egység viselkedése cviTermel lesz.</p> <p>Odamegy a megadott koordinátára, ha felderített a cél és van oda vezető út. Ha odaér, automatikusan elkezd termelni. Ha a cél nem bányá, fa vagy tőkeföld, akkor megszűnik a cviTermel mód.</p>	

<b>Utasit_Jaror</b>	Parancs: Járőrözik
ID	Egység ID-je.
X, Y	Cél koordinátái
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű egység.
chMozogHely	Ki akar menni a világból.
chMozogLat	Nem látható a cél.
chInvalid	Csak katonával lehet járőrözni.
<p>A parancs hatására az egység viselkedése cviJaror lesz.</p> <p>Odamegy a megadott koordinátára, ha felderített a cél és van oda vezető út. Ha odaér, akkor visszaindul oda, ahol a parancsot kapta. Ha közben ellenfelet lát, akkor megtámadja. Járőrözés közben a caLep és caTamas akciókat magától indítja a rendszer. Ha szeretne ütni valakit, de nem tud, mert akadályozzák, akkor caVar Akciót indít, ami egy ideig tart. Azaz ott marad, és nem csinál semmit, de a következő időpillanatban újra fogja értékelni, mit tegyen.</p>	

Utasit_Tamad	Parancs: Támad
ID	Egység ID-je.
ID2	Ezt akarjuk támadni
Szin	Szin, melyik játékos ID2 egységét akarjuk támadni.
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű egység.
<p>A parancs hatására az egység viselkedése cviTamad lesz.</p> <p>Ha ütéstávolságon belül van a célpont, akkor automatikusan indít caTamad akciókat, míg valamelyik egység meghal vagy a célpont kimegy a hatótávolságon kívülre. Utána cviAllVed módba kerülnek a katonák, a parasztok pedig cviNincs-be.</p> <p>A közvetlen támadóparancsot csak indokol esetben érdemes kiadni. cviJaror vagy cviAllVed viselkedés esetén automatikusan keres a rendszer célpontot.</p> <p>A szín az Utasítás rekord X mezőjébe kerül.</p>	

Utasit_Prefer	Preferencia változtatás, kit szeret ütni egy egység
ID	Egység ID-je.
Kieg	Preferencia kód
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű egység.
chIQNuku	Nem elég intelligens az egység a parancs megértéséhez
chInvalid	Érvénytelen preferencia kód
<p>A preferencia kóddal azt adja meg, hogy kit üssön meg egy egység, ha többféle ellenfelet is tudna. Default: Épület, Paraszt, Ütős, Lövős sorrendet jelent. Ütős egység a Kardos és a Lovas, Lövős egység Íjász vagy Puskás, ezen belül már nem lehet további preferenciát megadni.</p>	

Utasit_Elkuld	Elküld egy egységet
ID	Egység ID-je.
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű egység.
<p>Ha pl. túlságosan sok parasztunk van, és nem tudunk tőlük katonát képezni, akkor megszabadulhatunk tőlük.</p>	

Utasit_Gyulekezo	Gyülekező pont egy épülethez
ID	Épület ID-je.
X, Y	koordináta
Lehetséges hibaüzenetek	
chNincsID	Nincs ilyen ID-jű épület.
<p>Ha elkészül egy egység az épületben, akkor kilép, és automatikusan elindul a gyülekező pont felé. Ha nem tud odamenni, akkor hibaüzenet nélkül megáll.</p>	

*Good Luck*

