

Game	Map	Field
Map Players Player_active Next_player	Field	Player Goldgeneration : int Einheit Gebäude
Start_game(): NEMA aufrufen, LTOT aufrufen next_turn():CWFT aufrufen, SCET aufrufen, CWRT aufrufen, NPOT aufrufen, LTOT reset, YCBC für next_player aufrufen, YAIG End_game(): GEND aufrufen		Annex(Player): wechselt den Besitzer des Feldes zum Player. FCOW aufrufen

Player	Einheit	Gebäude
Einheiten Gold : int Field Goldgeneration : int Gebäuden	Level: int Gold_to_buy: int Gold_per_turn: int Field Player	Typ Goldgeneration: int Field Player
Build(Gebäude, Field): Baut ein Gebäude im ausgewählten Feld, YCBC aufrufen, NOOM aufrufen Buy(Unit, Field): Kauft eine Einheit und Positioniert sie im ausgewählten Feld, NOOM aufrufen, YCBC aufrufen	Move(Field): Bewegt die Einheit zum gewünschten Feld wenn möglich, AKMV aufrufen Remove(): Löscht die Einheit aus dem Spiel, OOMC aufrufen Level_up(Einheit): Fusioniert zwei Einheiten des gleichen Levels zu einer eines höheren Levels, OOMC aufrufen	Remove(): Löscht das Gebäude aus dem Spielfeld, OOMC aufrufen