

Rollspelet: Gloslista

Invånare: Alla civilisationer har självklart invånare. Dessa är ryggraden för varje stort imperium. Det är antalet invånare som beräknar din civilakraft. (Antalet invånare/100), det är denna du använder när du bygger byggnader, forskar och rekryterar civila trupper.

Rekrytera trupper: Du rekryterar ett antal trupper varje gång, beroende på truppkvalité så varierar antalet och kostnaden. Alla raser börjar med trettiopoäng som kan användas att rekrytera trupper för. Detta är de grundläggande trupptyperna:

Resurser: Detta är en förenkling av alla de resurser som civilisationen besitter. Allt från råvaror till hantverk. Detta krävs för att beväpna trupper, bygga byggnader, ja för att hålla samhället i rullning.

Speciella resurser:

Detta kan vara någon speciell resurs, som utmärker sig från resten. Det kan vara extra bra smidda svärd, eller en gruva med högkvalitativt järn.

Arme: Säger sig självt, detta är din totala arme. Ni börjar med en viss grundarme, väljer ni att rekrytera mer, behövs en baracks för att ni inte ska betala underhåll. Annars krävs det ett visst antal resurser för att hålla din armé i bra skick.

Forskning: Era städer har en basforskning. Detta visar vad ni för tillfället studerar. Det kan vara allt från att uppfinna nya byggnader till nya enheter. Var kreativa!

Lycka: Din befolknings lycka, påverkar hur devoterad din armé är till din sak, hur står chansen är för uppror, samt mutbarheten hos dina undersåtar.

Folkets relation: Visar vad folket tycker om de andra civilisationerna. Det kommer vara impopulärt att anfälla ett land som ditt folk tycker om, eller att alliera sig med deras värsta fiender.

Platser av intresse:

Kan vara eventuella råvaror som finns i närheten. Hittas ofta med hjälp av scouter (Din armé)

Espionage: Här kan du få reda på framtida drag som dina fiender kan göra. Du kan också sabotera för andra. Observera att det är svårare att spionera på andra raser än din egen, och vice versa.

Rundor:

Spelet utspelas i rundor, som oftast varar ett par veckor i taget. (Game time) När alla spelare

har skickat in sina rundor så postas uppdateringen. Spelaren får själv bestämma vilka delar av rundorna som ska vara öppna respektive dolda (skickas via pm), dolda handlingar kan vara allt från espionage till truppuppsättning.

Handel:

Handel sköts genom att träna upp en karavan som skickas till en annan civilisation. Om båda väljer att acceptera handeln så kommer båda få en ständigt ökande mängd råvaror. Även om civilisationen som initierade till handeln kommer få mest.

Inflytelseområde:

Det är i detta område som din civilisation har verklig kontroll. Alla undersåtar i området räknas som dina och det är betydligt billigare att ha trupper i detta område än utanför. Att utan tillåtelse skicka in trupper i en annan ras inflytelseområde kommer skapa stor ilska hos befolkningen.

Gränser: Gränser är artificiella områden som civilisationers ledare själv har skapat, de spelar stor roll i det diplomatiska spelet, men har ingen annan spelmässig effekt.