

ARCANE REGIONS



Game Design Document

Panajiotis Christoforidis

Robin Eger

Niklas Hain

Ming-Yi Hu

Julia Katharina Mertesdorf

Seweryn Polak

Frederic Wolf

Tutor: Malte Höck

Gruppe 05

Softwarepraktikum SS 2017

Datum: 01.07.2017

Institut für Informatik Albert Ludwigs Universität Freiburg

1. Spielkonzept	3
1.1. Zusammenfassung des Spiels	3
1.2. Alleinstellungsmerkmal	3
2. Benutzeroberfläche	4
2.1. Aufbau der Map	4
2.2. Spieler-Interface	5
2.3. Menüstruktur	6
3. Technische Merkmale	9
3.1. Verwendete Technologien	9
3.2. Mindestvoraussetzungen	9
4. Spiellogik	10
4.1. Spielobjekte	10
4.1.1. Neutrale Objekte	10
4.1.2. Durch den Spieler kontrollierbare Einheiten aller Völker	10
4.1.3. Volk der Untoten	11
4.1.4. Volk der Beschwörer	16
4.1.5. Volk der Höllenbestien	21
4.1.6. Eigenschaften-Werte der Völker	25
4.2. Optionen & Aktionen	27
4.3. Spielstruktur	31
4.3.1 Spielmodus	31
4.3.2 Ablauf	32
4.4. Statistiken	32
4.4.1. Ingame Statistiken	33
4.4.2. Gesamtstatistiken	33
4.5. Achievements	34
5. Screenplay	35
5.1. Storyboard	35

1. Spielkonzept

1.1. Zusammenfassung des Spiels

Du magst die strategische Tiefe von Echtzeit-Strategiespielen, hast jedoch keine Lust mit 300 Aktionen pro Minute über die Tastatur zu fliegen? “Arcane Legions” verbindet die Ruhe aus rundenbasierten Strategiespielen mit der Action aus Echtzeitspielen, indem es dem Spieler die Entscheidungen zur Armee-Erstellung und dem Ressourcen-Management überlässt, jedoch das Mikro-Management (Steuern der Armee) komplett entfällt. Die Ressourcen werden automatisch generiert, die Rate kann jedoch erhöht werden, indem strategisch wichtige Punkte erobert und gehalten werden. Der Spieler baut mit den vorhandenen Ressourcen und seinem Builder Gebäude. Diese Gebäude erschaffen dann konstant und ohne weiteres Zutun jeweils Einheiten. Die Einheiten schließen sich auf den Lanes zu einer mächtigen Armee zusammen und stürmen die Basis deines Gegners.

“Arcane Legions” ist ein kompetitives 1 versus 1 Spiel, in dem der Spieler mit der besseren Strategie und Einheiten-Komposition gewinnt. Die Schlacht findet natürlich in bester Echtzeit-Manier statt. Eine dynamische Frontline ist die Folge, wobei jeder Meter zählt! Hast du das Zeug, deinen Gegner zu überwältigen?

1.2. Alleinstellungsmerkmal

Durch das komplette Entfallen des Micromanagement eines Echtzeit-Strategiespiels wird das Spiel weniger hektisch. Die Folge ist ein wesentlich entspannteres Spielerlebnis als bei einem traditionellen Echtzeitstrategiespiel. Dadurch kann sich der Spieler mehr auf das Macromanagement und verschiedene Taktiken konzentrieren. Der Spielfluss gestaltet sich auf diese Art ähnlich zu dem eines Tower-Defense Spiels, jedoch mit Fokus auf die Entwicklung von Strategien. Der Spieler kann sich durch gute Kenntnis seines gewählten Volkes mit seinen spezifischen Einheiten schnell Vorteile verschaffen. Außerdem gibt es zu den normalen Kampfeinheiten noch Schafe und Raben, mit denen der Spieler direkt auf die Lanes einwirken und sich Vorteile schaffen kann, indem er beispielsweise eine Lane, die er verloren hat, mit Schafen blockiert, oder aber einen Raben schickt, der eine Bombe auf die Lanes fallen lassen kann. Das schnelle Erringen der Lane-Vorherrschaft bietet zusätzlich den weiteren Vorteil, Minen einzunehmen, um noch schneller an Gold zu gelangen.

2. Benutzeroberfläche

2.1. Aufbau der Map

Beschreibung der Map:

Abbildung 1 bietet eine Übersicht über den Aufbau der Map. Um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, ist diese Übersicht als Skizze dargestellt und nicht als Screenshot.

Jeder Spieler besitzt zu Spielbeginn eine Basis (1) sowie einen Builder (2). Die Basis ist das Hauptgebäude von jedem Spieler, in dem die zwei vom Spieler kontrollierbaren Einheiten, Schafe und Raben, erzeugt werden können. Gelingt es einem Spieler, die Basis des anderen Spielers zu zerstören, so hat dieser das Spiel gewonnen und das Spiel ist beendet. Der Builder kann per Point & Click gesteuert werden und jeweils in seinem Basis-Bereich Gebäude bauen (oder optional reparieren). Im Spielverlauf werden somit nach und nach Gebäude (3) von jedem Spieler mithilfe des Builders gebaut. Gebäude können nun in regelmäßigen Zeitabständen neue Einheiten (4) produzieren, die automatisch auf die gegnerische Seite der Lane (7) zu laufen. Treffen die Einheiten der zwei gegnerischen Spieler auf der Lane aufeinander, so bildet sich eine Kampffront (5) zwischen den beiden Spielern. Die Position der Front ist entscheidend darüber, wem welche Minen (6) am Rande der Lanes zugeordnet werden. Befindet sich die Kampffront auf einer der beiden Seiten der Völker, so wird die Mine dem jeweiligen Volk zugeordnet. Dieses erhält nun pro Sekunde zusätzlich eine gewisse Anzahl an Gold, mit dem neue Gebäude gebaut oder verbessert werden können.

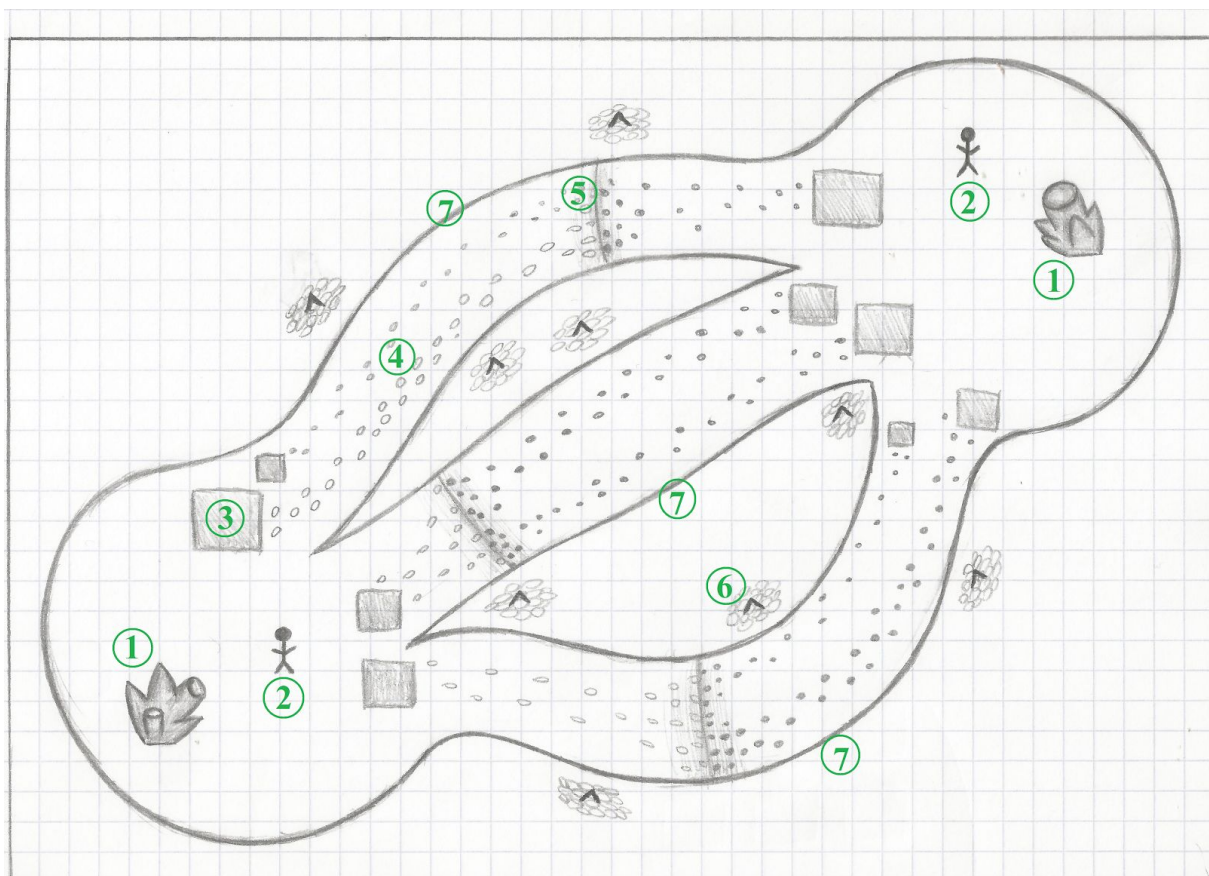


Abbildung 1: Übersicht der Map

2.2. Spieler-Interface

Interface Beschreibung:

Das Spiel wird aus der 2D isometrischen Perspektive gezeigt.

Dabei besteht die unterste Ebene aus der Spielwelt, in der sich jeweils eine Basis pro Spieler befindet, die wiederum mit Lanes verbunden sind. Die Kamera lässt sich frei über der Spielwelt bewegen. Zusätzlich zu der Spielwelt befindet sich auf dem Interface noch die Benutzeroberfläche, mithilfe der das Spielgeschehen gesteuert werden kann. *Abbildung 2* zeigt das Aussehen des Interface, wenn der Builder selektiert ist.

Das Heads-Up Display besteht aus einem Menü-Knopf links oben in der Ecke (1), mithilfe dem der Spieler ins Pausenmenü gelangt. Weiter unten auf der linken Seite befindet sich ein Schnellwahl-Knopf, mit dem der Builder ausgewählt werden kann (2). Rechts oben in der Ecke wird eine Leiste dargestellt, welche die aktuelle Anzahl an Gold des Spielers (3) sowie die aktuelle und maximale Anzahl an Einheiten, die ein Spieler produzieren kann, anzeigt (4). Eine Einheiten-Anzeige von 3/50, wie in *Abbildung 2* zu sehen, bedeutet somit, dass der Spieler bereits 3 Einheiten produziert hat und noch 47 weitere produzieren kann.

Mittig unten befindet sich eine weitere große Leiste, welche das Auswahlmenü (5) und Aktionenmenü (6) beinhaltet. Im Auswahlmenü wird die aktuell selektierte Einheit bzw. Gebäude, sowie verschiedene Eigenschaften und Daten zu dieser Einheit/Gebäude angezeigt. In *Abbildung 2* ist der Builder selektiert, demnach wird eine Textur des Builders sowie seine spezifischen Eigenschaften, die Healthpoints (HP) und Laufgeschwindigkeit (LG), angezeigt. Im Aktionenmenü rechts neben dem Auswahlmenü werden die passend zur ausgewählten Einheit verfügbaren Aktions-Knöpfe angezeigt. Ist der Builder ausgewählt (in *Abbildung 2* zu sehen), sind dies Knöpfe für den Bau von verschiedenen Gebäuden. Bei der Auswahl eines Gebäudes werden verschiedene Einheiten angezeigt, die in diesem Gebäude produziert werden können, oder auch die Option zum Ausbau zu einer höheren Gebäudestufe, falls das entsprechende Gebäude ausbaubar ist. Durch Bestätigen einer der Einheiten-Knöpfe wird im Folgenden nur noch diese Einheit produziert, bis der Spieler einen anderen Knopf drückt oder das Gebäude zerstört wird.



Abbildung 2: Interface aus Sicht eines Spielers

2.3. Menüstruktur

Abbildung 3 bietet eine Übersicht der Menüstruktur. Klickt man auf einen der Menüeinträge, gelangt man zum nächsten Menü (falls vom Menüeintrag ein blauer Pfeil zu einem anderen Menü zeigt). Im Menü des Spiels gelangt man per Tastendruck auf “ESC” immer zum vorherigen Menü, aus dem Spiel heraus kann man ebenfalls mittels “ESC” das Pausenmenü öffnen. Im Folgenden werden die verschiedenen Menüoptionen erklärt.

Hauptmenü:

Wird direkt nach dem Starten des Spiels angezeigt und bietet folgende Optionen:

- Spiel starten: Startet ein neues Spiel. Der Spieler wird auf die „Serverübersicht“ umgeleitet, in der er ein neues Spiel erstellen, oder einem Spiel beitreten kann.
- Optionen: Öffnet das Optionen-Menü, in dem Sound, Grafik und Steuerung angepasst werden können.
- Statistik: Zeigt Statistiken zu allen bisher gespielten Spielen an.
- Errungenschaften: Zeigt alle im Spiel vorhandenen Errungenschaften an, sowie ob diese bereits erfüllt wurden.
- Credits: Listet die Mitwirkenden des Spiels auf.
- Beenden: Schließt das Spiel.

Pausenmenü:

- Spiel fortsetzen: Schließt das Pausenmenü und setzt das laufende Spiel fort.
- Spiel speichern: Speichert das aktuelle Spiel.
- Optionen: Öffnet das Optionen-Menü, in dem Sound, Grafik und Steuerung geändert werden können.
- Statistik: Zeigt Statistiken zu dem aktuell laufenden Spiel an.
- Zurück zum Hauptmenü: Das aktuelle Spiel und das Pausenmenü werden verlassen und zum Hauptmenü zurückgekehrt.
- Beenden: Schließt das Spiel.

Optionen:

- Vollbild/Fenstermodus: Durch Aktivieren kann zwischen Vollbild und Fenstermodus gewechselt werden.
- Auflösung: Der Spieler kann hier eine neue Auflösung für das Spiel wählen.
- Soundoptionen: Hier kann der Spieler verschiedene Einstellungen zum Sound verändern (Soundeffektlautstärke und Musiklautstärke).
- Einstellungen speichern: Die oben vorgenommenen Einstellungen können hier gespeichert werden. Speichert man die Einstellungen nicht, und geht per Klick auf "Zurück" zum vorherigen Menübildschirm zurück, so werden die getätigten Einstellungen wieder verworfen.

Serverübersicht:

- Spiel beitreten: Es wird nach aktuell laufenden Partien gesucht. Der Spieler kann dann einem gewünschten Server beitreten.
- Spiel erstellen: Ein neues Spiel wird erstellt, welches von anderen Spielern beigetreten werden kann.
- Spiel laden: Lädt einen älteren Spielstand.

Spiel erstellen:

- Volk wählen: Der Spieler kann eins aus drei verschiedenen Völkern wählen. Die Wahl des Volkes bestimmt die möglichen baubaren Gebäude und Einheiten.
- Spiel starten: Startet das Spiel mit den aktuell ausgewählten Einstellungen.
- Zurück zum Hauptmenü: Breche die Spielauswahl ab und kehre zum Hauptmenü zurück.

Abbildung 4 zeigt das Hauptmenü des Spiels.

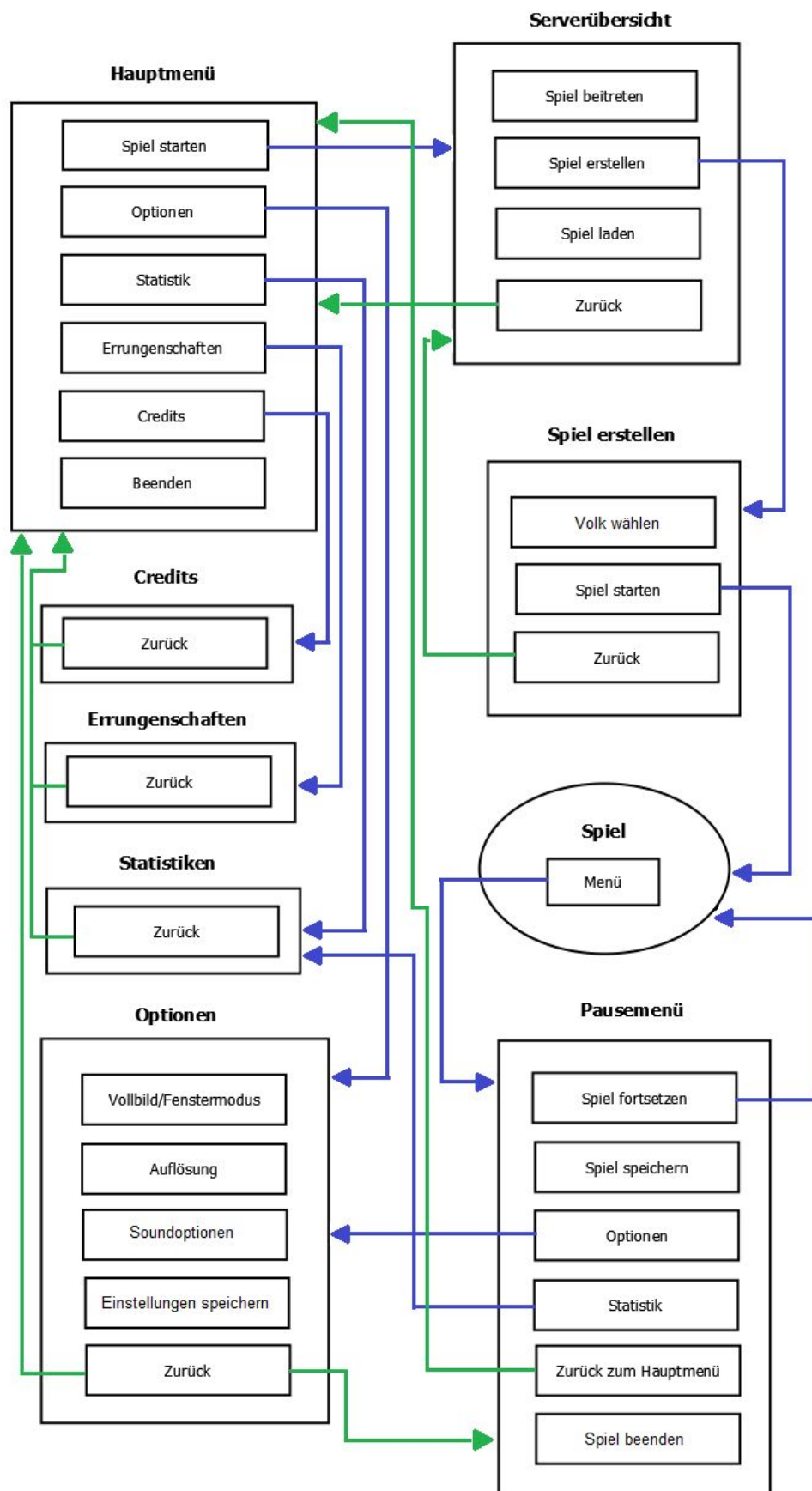


Abbildung 3: Übersicht Menüstruktur



Abbildung 4: Hauptmenü

3. Technische Merkmale

3.1. Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2015
- JetBrains Resharper 2017
- Microsoft .NET Framework 4.6.1
- GIMP / Adobe Photoshop / Microsoft Paint
- SubVersion (SVN)
- Trac
- Google Docs
- Telegram
- Tiled
- Audacity

3.2. Mindestvoraussetzungen

- Windows XP SP2
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- .NET Framework 4.6.1
- Microsoft DirectX 9.0c
- Dual-Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz
- 2 GB RAM
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- Maus und Tastatur
- Internetverbindung mit mindestens 3 Mbit/s synchroner Übertragungsgeschwindigkeit

4. Spiellogik

4.1. Spielobjekte

In den Folgenden Tabellen 1 - 5 sind alle Objekte, die im Spiel vorkommen aufgelistet, getrennt nach ihrer Volkszugehörigkeit.

4.1.1. Neutrale Objekte

Name	Beschreibung	Eigenschaften	Textur
Minen	Befinden sich verteilt neben den Lanes. Pro Mine werden jeweils 10 Gold/Sekunde generiert	Gold produzieren	
Minen-Grenze	Wird ausgelöst, wenn eine Einheit an der Minen-Grenze vorbeizieht	Gold aus der Mine wird dem entsprechenden Spieler zugeordnet	keine
Gewinn-Auslöser	Wird ausgelöst, wenn eine Basis zerstört wird	Das Spiel ist beendet	keine

Tabelle 1: Neutrale Objekte

4.1.2. Durch den Spieler kontrollierbare Einheiten aller Völker

Es gibt 3 verschiedene Völker, die jeweils unterschiedliche Gebäudearten und Einheiten enthalten. Die normalen Kampfeinheiten sind für den Spieler nicht-kontrollierbar, ihre Spezialfähigkeiten können per Selektion der entsprechenden Einheit & drücken eines Knopfes im Aktionsmenü ausgelöst werden (gilt nicht für Auren, diese Fähigkeiten sind passiv und nicht direkt steuerbar). Jedes Volk besitzt zusätzlich drei für den Spieler kontrollierbare Einheiten. Diese drei Einheiten sind in *Tabelle 2* aufgeführt.

Name	Beschreibung	Fähigkeiten	Texturen
Builder (Durch den Spieler kontrollierbar und auswählbar)	Der Builder ist die Basiseinheit, von dem jedes Volk einen besitzt. Dieser läuft in der Basis herum und kann Gebäude bauen (und optional reparieren). Der Builder ist unverwundbar.	Laufen, Gebäude bauen, (optional: Gebäude reparieren)	unterschiedlich, je nach Volk. Die verschiedenen Builder-Texturen sind unter den Völkern (4.2.3. - 4.2.5.) aufgeführt.
Rabe (Durch den Spieler kontrollierbar und auswählbar)	Der Rabe ist eine Einheit, die alle 5 Minuten neu erzeugt werden kann. Der Rabe kann mit Laufgeschwindigkeit 10 fliegen und, durch Auslösen des Spielers, explodieren.	Explodieren: In einem Radius von 5 Reichweiteneinheiten wird dadurch allen Einheiten (auch eigenen) ein Schaden von -50 Lebenspunkten (im Folgenden abgekürzt als HP) hinzugefügt. Fliegen: Kollidiert nicht mit Einheiten die die Fähigkeit "Laufen" besitzen.	
Schafe (Durch den Spieler kontrollierbar und auswählbar)	Schafe sind Einheiten, die mit Laufgeschwindigkeit 8 auf die Lanes geschickt werden können. Dort können sie zu sechst eine Blockade bilden, die Lanes versperren. Sie lösen sich nach 2 Minuten wieder auf. Alle 60 Sekunden können neue Schafe erzeugt werden.	Laufen, blockieren	

Tabelle 2: Kontrollierbare Einheiten

4.1.3. Volk der Untoten

Die *Abbildungen 5-7* stellen die möglichen höheren Stufen der Einheiten da. Eine tiefere Ebene unter einem Knoten bedeutet eine Ausbaumöglichkeit. Die höheren Stufen der Einheiten können durch Ausbau des entsprechenden Gebäudes erreicht werden.

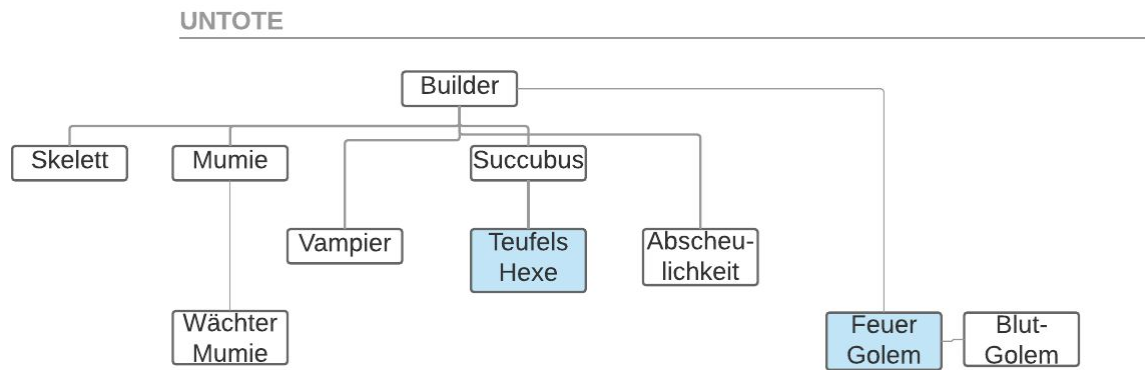


Abbildung 5: Übersicht Untote

Abbildung 5 zeigt eine Übersicht der Einheiten der Untoten. Knoten oder Blätter, deren vorheriger Knoten nicht die Wurzel ist, stellen Ausbaustufen der vorherigen Einheiten dar. Die Golems stellen jedoch keine Ausbaustufe voneinander dar. Blauer Hintergrund bedeutet, dass die Einheit als optional gekennzeichnet wurde.

Name	Beschreibung	Fähigkeiten	Texturen
Builder (Durch den Spieler kontrollierbar und auswählbar)	Der Builder ist steuerbar und die Basiseinheit, von dem jedes Volk einen besitzt. Dieser läuft in der Basis herum und kann Gebäude bauen (optional: und reparieren). Der Builder ist unverwundbar.	Laufen, Gebäude bauen, (optional) Gebäude reparieren	
Skelett (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Das Skelett ist eine Nahkampfeinheit mit relativ viel Schaden für die geringen Kosten aber wenig HP. Zusätzlich hat es eine etwas höhere Laufgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	
Mumie (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Die Mumie ist eine Nahkampfeinheit mit recht hohem Schaden pro Angriff, jedoch geringer Angriffsgeschwindigkeit. Sie besitzt viel HP und eine langsame Laufgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen. Spezialfähigkeit: Mumiengift (Aura). Gegner, die den zehnten Angriff auf eine Mumie ausführen, werden permanent gelähmt, wodurch ihre Angriffsgeschwindigkeit (bis zu ihrem Tod) um 3 reduziert wird.	

Wächter Mumie (optional) (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Die Wächter Mumie ist eine Nahkampfeinheit mit hohem Schaden pro Angriff, jedoch geringer Angriffsgeschwindigkeit. Sie besitzt viel HP und eine langsame Laufgeschwindigkeit. Jeder getroffene Gegner wird mit Mumiengift infiziert.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen. Spezialfähigkeit: Mumiengift (Aura). Gegner, die den zehnten Angriff auf eine Mumie ausführen, werden permanent gelähmt, wodurch ihre Angriffsgeschwindigkeit (bis zu ihrem Tod) um 3 reduziert wird.	
Vampir (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Der Vampir ist eine Fernkampfeinheit mit geringer Reichweite, durchschnittlicher Angriffskraft, durchschnittlich vielen HP, langsamer Laufgeschwindigkeit und durchschnittlicher Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen	
Sukkubus (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Der Sukkubus ist die nächsthöhere Stufe zur Blutkrähe. Der Sukkubus ist eine fliegende Fernkampfeinheit mit durchschnittlich viel Schaden, geringer Reichweite, durchschnittlich viel HP und durchschnittlicher Geschwindigkeit.	Fliegen, kämpfen, Schaden nehmen,	
Teufels Hexe (optional) (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Die Teufels Hexe ist die nächsthöhere Stufe zum Sukkubus. Sie ist eine fliegende Fernkampfeinheit, die etwas höhere HP und Schadens-Werte, sowie ein wenig geringere Angriffsgeschwindigkeit als der Sukkubus hat.	Fliegen, kämpfen, Schaden nehmen.	

Abscheulichkeit (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Die Abscheulichkeit ist eine Fernkampfeinheit mit hohem Schaden, geringer Angriffsgeschwindigkeit, hoher Reichweite, viel HP und geringer Laufgeschwindigkeit	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	
Feuer-Golem (optional) (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Der Feuer-Golem ist eine Fernkampfeinheit und zeichnet sich aus durch geringe Reichweite, durchschnittliche Angriffskraft, durchschnittlich viele HP, langsame Laufgeschwindigkeit und durchschnittliche Angriffsgeschwindigkeit. Der Feuer-Golem besitzt außerdem zwei Spezialfähigkeiten.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen. Spezialfähigkeit: Feuerswut (Aura) Erhöht den Wert Angriffsgeschwindigkeit verbündeter Einheiten um 3, welche sich innerhalb eines Radius' von 5 Reichweiteneinheiten befinden.	
Blut-Golem (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Der Blut-Golem ist eine Unterstützungseinheit, die selbst nicht kämpfen kann. Er hat durchschnittlich viele HP und eine langsame Laufgeschwindigkeit.	Laufen, Schaden nehmen. Spezialfähigkeit: Blutbad (Aura) Alle 5 Sekunden wird allen Gegnern, in einem Umkreis von 5 Reichweiteneinheiten, 5% ihrer aktuellen HP entzogen.	
Basis (Auswählbares Gebäude)	Wenn dieses Gebäude zerstört wurde, ist das Spiel verloren. Es nimmt erst Schaden, wenn keine anderen verbündeten Gebäude mehr stehen. Per Klick auf einen Button im Aktionsmenü können 3 Schafe oder ein Rabe erzeugt werden. Beide haben einen Cooldown-Wert, bevor sie wieder erzeugt werden können. Cooldown Schafe: 60 Sekunden Cooldown Rabe: 5 Minuten Sie besitzt 2000HP.	Schaden nehmen, Schafe produzieren, Rabe produzieren.	

Ruhestätte (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 150 Gold Baukosten, mit dem Skelette ausgebildet werden können. Produziert, mit 70 Gold, alle 15 Sekunden 3 neue Skelette. Es besitzt 150HP.	Skelette produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Mausoleum (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 170 Gold Baukosten, mit dem Mumien ausgebildet werden können. (optional) Nach einem Gebäude-Upgrade für 100 Gold, können auch Wächter Mumien ausgebildet werden. Produziert, mit 90 Gold, alle 20 Sekunden 2 Mumien (optional: oder alternativ, mit 120 Gold, alle 30 Sekunden 2 Wächter Mumien). Es besitzt 170HP.	Mumie produzieren, (optional) Wächter Mumien produzieren, Schaden nehmen, (optional) Gebäude ausbauen, (optional) Produktion ändern, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Sarg (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 200 Gold Baukosten, mit dem Vampire ausgebildet werden können. Produziert, für 100 Gold, alle 20 Sekunden 2 Vampire. Es besitzt 200HP.	Vampir produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Höllenportal (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 300 Gold Baukosten, mit dem Sukubbus ausgebildet werden können. (optional) Nach einem Gebäude-Upgrade für 200 Gold, können auch Teufels-Hexen ausgebildet werden. Produziert, mit 80 Gold, alle 25 Sekunden 2 Sukkubus (optional: oder alternativ, mit 90 Gold, alle 30 Sekunden eine Teufelshexe).	Sukkubus produzieren, (optional) Teufels-Hexe produzieren, Schaden nehmen, (optional) Produktion ändern, (optional) Gebäude ausbauen, Produktion stoppen, Produktion starten.	

	Es besitzt 300HP.		
Unfruchtbare Erde (Auswählbares Gebäude)	Gebäude, mit 350 Gold Baukosten, mit dem Abscheulichkeiten ausgebildet werden können. Produziert, mit 120 Gold, alle 30 Sekunden eine Abscheulichkeit. Es besitzt 350HP.	Abscheulichkeit produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Uralter Schrein (Auswählbares Gebäude)	Gebäude, mit 500 Gold Baukosten, mit dem Blut-Golems (optional: und Feuer-Golems) ausgebildet werden können. Produziert, mit 150 Gold, alle 40 Sekunden einen Blut-Golem (optional: oder Feuer-Golem). Es besitzt 500HP.	Blut-Golem produzieren, (optional) Feuer-Golem produzieren, Produktion stoppen, (optional) Produktion ändern, Schaden nehmen, Produktion starten.	

Tabelle 3: Untote Einheiten und Gebäude

4.1.4. Volk der Beschwörer

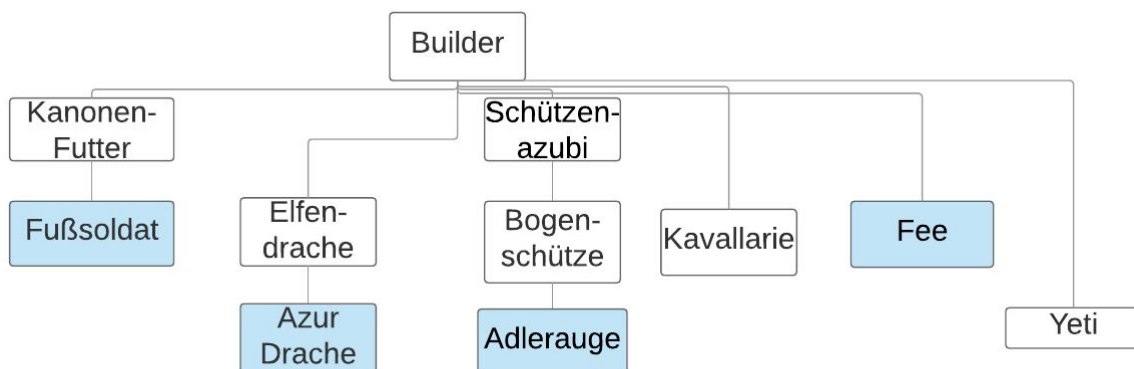


Abbildung 6: Übersicht der Beschwörer

Abbildung 6 bietet eine Übersicht der Einheiten der Beschwörer, sie ist genau so zu lesen wie *Abbildung 5*.

Name	Beschreibung	Fähigkeiten	Texturen
Builder (Durch den Spieler kontrollierbar und auswählbar)	Der Builder ist die Basiseinheit, von dem jedes Volk einen besitzt. Dieser läuft in der Basis herum und kann Gebäude bauen (optional: und reparieren). Der Builder ist unverwundbar.	Laufen, Gebäude bauen, (optional) Gebäude reparieren.	
Schützenazubi (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Der Schützenazubi ist eine Fernkampfeinheit mit geringer Reichweite, geringer Angriffskraft, wenig Lebenspunkten, langsamer Laufgeschwindigkeit und langsamer Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	
Bogenschütze (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Der Bogenschütze ist eine Fernkampfeinheit mit geringer Reichweite, durchschnittlicher Angriffskraft, durchschnittlich vielen HP, langsamer Laufgeschwindigkeit und durchschnittlicher Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	
Adlerauge (optional) (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Das Adlerauge ist eine Fernkampfeinheit mit großer Reichweite, hoher Angriffskraft, durchschnittlich vielen HP, durchschnittlicher Laufgeschwindigkeit und durchschnittlicher Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	
Elfendrache (Eingeschränkt durch den Spieler kontrollierbar, auswählbar)	Der Elfendrache ist eine Einheit mit durchschnittlicher Angriffskraft, einer starken Flächenattacke pro Aktivierung der Spezialfähigkeit, sehr vielen HP, sehr geringer Laufgeschwindigkeit und sehr langsamer Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, Feuerflächenschaden, kämpfen, Schaden nehmen Spezialfähigkeit: Flächenschaden: Alle 4 Minuten einsetzbar.	

		Nach der Aktivierung durch den Spieler werden -15HP Schaden allen Gegnern, die in bis zu 5 Reichweiteneinheiten stehen zugefügt.	
Azurdrache (optional) (Eingeschränkt durch den Spieler kontrollierbar, auswählbar)	Der Azurdrache ist eine Einheit mit durchschnittlicher Angriffskraft, einer sehr starken Flächenheilung pro Aktivierung der Spezialfähigkeit, sehr vielen HP, sehr geringer Laufgeschwindigkeit und sehr langsamer Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, Flächenheilung, kämpfen, Schaden nehmen. Spezialfähigkeit: Flächenheilung: Alle 4 Minuten einsetzbar. Nach der Aktivierung durch den Spieler werden 15HP Heilung allen Verbündeten, die in bis zu -5 Reichweiteneinheiten stehen zugefügt.	
Kanonenfutter (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Kanonenfutter ist eine Nahkampfeinheit mit sehr schwacher Angriffskraft, wenigen HP, geringer Laufgeschwindigkeit und langsamer Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	
Fußsoldat (optional) (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Fußsoldaten sind Nahkampfeinheiten mit schwacher Angriffskraft, wenigen HP, durchschnittlicher Laufgeschwindigkeit und durchschnittlicher Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	
Kavallerie (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Kavallerien sind Nahkampfeinheiten mit starker Angriffskraft, vielen HP, schneller Laufgeschwindigkeit und durchschnittlicher Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	

Fee (optional) (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Feen sind Fernkampfeinheiten mit sehr geringer Angriffskraft, wenigen HP, hoher Reichweite, langsamer Laufgeschwindigkeit und langsamer Angriffsgeschwindigkeit. Statt normalem Fernkampf werfen sie Feuerbälle.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen.	
Yeti (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Yetis sind Nahkampfeinheiten mit sehr hoher Angriffskraft, Sehr vielen HP und sehr langsamer Laufgeschwindigkeit.	Laufen, kämpfen, Schaden nehmen. Spezialfähigkeit: Stärke des Trotz (Aura): Erhöht maximale HP der verbündeten Einheiten in einem Radius von 4 Reichweiteneinheiten um 3HP.	
Schießanlage (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 200 Gold Baukosten, mit dem zu Beginn nur Schützenazubis ausgebildet werden können. Das Gebäude kann für (jeweils) 100 Gold, (optional: zwei Mal) ausgebaut werden. Nach dem ersten Gebäude-Upgrade können auch Bogenschützen produziert werden. (optional) Nach dem zweiten Upgrade können Adleraugen produziert werden. Produziert, mit 60 Gold, alle 10 Sekunden 3 Schützenazubi, alternativ, mit 70 Gold, alle 15 Sekunden 2 Bogenschützen (optional: oder, mit 80 Gold, alle 25 Sekunden 2 Adleraugen.) Es besitzt 200HP.	Schützenazubi produzieren, Bogenschütze produzieren, (optional) Adlerauge produzieren, Schaden nehmen, Gebäude ausbauen, Produktion ändern, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Weltenportal (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 450 Gold Baukosten, mit dem Elfendrachen (optional: und Azurdrachen) ausgebildet werden können. Produziert, mit 150 Gold, alle 40 Sekunden einen Elfendrachen (optional: oder Azurdrachen). Es besitzt 450HP.	Elfendrachen (optional: und Azurdrachen) produzieren, Schaden nehmen, (optional) Produktion ändern, Produktion stoppen, Produktion starten.	

Feenreich (optional) (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 200 Gold Baukosten, mit dem Feen ausgebildet werden können. Produziert, mit 80 Gold, alle 15 Sekunden 2 Feen. Es besitzt 200HP.	Feen produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten	
Stall (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 250 Gold Baukosten, mit dem Kavallerien ausgebildet werden können. Produziert, mit 80 Gold, alle 25 Sekunden 2 Kavallerien. Es besitzt 250HP.	Kavallerie produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten	
Kaserne (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 150 Gold Baukosten, mit dem zu Beginn nur Kanonenfutter ausgebildet werden können. (optional) Das Gebäude kann für 150 Gold ausgebaut werden. Nach dem Gebäude-Upgrade können auch Fußsoldaten produziert werden. Produziert, mit 40 Gold, alle 10 Sekunden 2 Kanonenfutter (optional) oder alternativ, mit 70 Gold, alle 20 Sekunden 2 Fußsoldaten. Es besitzt 150HP.	Kanonenfutter produzieren, (optional) Fußsoldaten produzieren, Schaden nehmen, (optional) Gebäude ausbauen, (optional) Produktion ändern, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Yeti-Festung (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 500 Gold Baukosten, mit dem Yetis ausgebildet werden können. Produziert, mit 150 Gold, alle 35 Sekunden einen Yeti. Es besitzt 500HP.	Yetis produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Basis (Auswählbares Gebäude)	Wenn dieses Gebäude zerstört wurde, ist das Spiel verloren. Es nimmt erst Schaden, wenn keine anderen verbündeten Gebäude mehr stehen. Per Klick auf einen Button im Aktionsmenü können für jeweils	Schaden nehmen, Schafe produzieren, Raben produzieren.	

	200 Gold, 3 Schafe oder ein Rabe erzeugt werden. Beide haben einen Cooldown-Wert, bevor sie wieder erzeugt werden können. Cooldown Schafe: 60 Sekunden Cooldown Rabe: 5 Minuten Sie besitzt 2000HP.		
--	--	--	--

Tabelle 4: Beschwörer-Einheiten und Gebäude

4.1.5. Volk der Höllenbestien

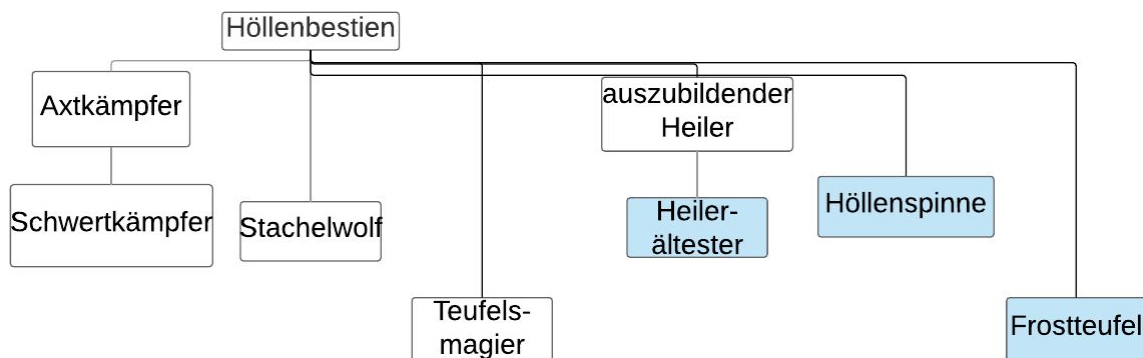


Abbildung 7: Übersicht der Höllenbestien

Abbildung 7 bietet eine Übersicht der Einheiten der Höllenbestien. Sie ist so zu lesen wie Abbildung 6 und 5

Name	Beschreibung	Fähigkeiten	Texturen
Builder (Durch den Spieler kontrollierbar und auswählbar)	Der Builder ist die Basiseinheit, von dem jedes Volk einen besitzt. Dieser läuft in der Basis herum und kann Gebäude bauen (optional: und reparieren). Der Builder ist unverwundbar.	Laufen, Gebäude bauen, (optional) Gebäude reparieren.	
Axtkämpfer (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Axtkämpfer sind Nahkampfeinheiten mit starker Angriffskraft, jedoch geringen Lebenspunkten. Sie haben eine durchschnittliche Angriffsgeschwindigkeit und hohe Laufgeschwindigkeit.	Laufen, angreifen, Schaden nehmen.	

Schwertkämpfer (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Schwertkämpfer sind Nahkampfeinheiten mit sehr starker Angriffskraft, und hohen Lebenspunkten, sie besitzen dafür jedoch nur eine geringe Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit.	Laufen, angreifen, Schaden nehmen.	
Stachelwolf (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Der Stachelwolf ist eine Nahkampfeinheit, mit geringem Angriffsschaden und HP, dafür jedoch hoher Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit. Gegner können Schaden nehmen, wenn sie ihn angreifen.	Laufen, angreifen, Schaden nehmen, Stacheln Spezialfähigkeit: Stacheln (Aura): Jeder fünfte Nahkampf-Angriff auf den Stachelwolf verursacht beim Angreifer 5HP Schaden.	
Teufelsmagier (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Teufelsmagier besitzen einen hohen Fernkampfwert und wenig Leben. Außerdem verfügen sie über einen mächtigen Flächenschaden-Zauber.	Laufen, angreifen, Inferno, Schaden nehmen Spezialfähigkeit: Inferno: In einem Umkreis von 7 Reichweiteneinheiten wird allen gegnerischen Einheiten -10 HP Schaden hinzugefügt. Cooldown: 8min.	
Auszubildender Heiler (Nicht durch den Spieler kontrollierbar)	Auszubildende Heiler können selbst nicht kämpfen, haben dafür jedoch einen hohen Lebens-Wert und verfügen über einen Heilzauber, mit dem sie verbündete Einheiten heilen können.	Laufen, Heilen, Schaden nehmen Spezialfähigkeit: Heilen I: In einem Umkreis von 3 Reichweiteneinheiten werden allen verbündeten Einheiten um 10 HP geheilt. Cooldown: 2min.	
Heilerältester (optional) (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Heilerälteste können nicht kämpfen, haben dafür einen sehr hohen Lebens-Wert und verfügen über einen Heilzauber, welcher noch stärker ist als der von auszubildenden Heilern.	Laufen, Heilen, Schaden nehmen Spezialfähigkeit: Heilen II: In einem Umkreis von 3 Reichweiteneinheiten werden allen verbündeten Einheiten um 15 HP geheilt. Cooldown: 1min.	

Höllenspinne (optional) (Eingeschränkt durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Höllenspinnen sind Fernkampfeinheit mit starker Angriffskraft und gleichzeitig hohen HP-Wert. Kann ein Spinnennetz werfen um Einheiten zu verlangsamen.	Laufen, angreifen, Spinnennetz, Schaden nehmen Spezialfähigkeit: Spinnennetz: Alle 6 Minuten kann auf der Lane ein Spinnennetz ausgelegt werden, das die Laufgeschwindigkeit des Gegners für 2,5 Sekunden um 15% reduziert. Nach 2 Minuten löst es sich wieder auf.	
Frostteufel (optional) (Nicht durch den Spieler kontrollierbar, aber auswählbar)	Sehr starke Nahkampfeinheit mit hohem HP-Wert und recht hoher Laufgeschwindigkeit.	Laufen, angreifen, Frost, Schaden nehmen. Spezialfähigkeit: Frost (Aura): Jede fünfte Attacke auf den Frostteufel verursacht keinen Schaden.	
Basis (Auswählbares Gebäude)	Wenn dieses Gebäude zerstört wurde, ist das Spiel verloren. Es nimmt erst Schaden, wenn keine anderen verbündeten Gebäude mehr stehen. Per Klick auf einen Button im Aktionsmenü können für jeweils 200 Gold, 3 Schafe oder ein Rabe erzeugt werden. Beide haben einen Cooldown-Wert, bevor sie wieder erzeugt werden können. Cooldown Schafe: 60 Sekunden Cooldown Rabe: 5 Minuten Sie besitzt 2000HP.	Schaden nehmen, Schafe produzieren, Rabe produzieren.	
Bestienkaserne (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 200 Gold Baukosten, mit dem zu Beginn Axtkämpfer ausgebildet werden können. Nach einem Gebäude-Upgrade für 150 Gold, können zusätzlich	Axtkämpfer produzieren, Schwertkämpfer produzieren, Schaden nehmen, Gebäude ausbauen, Produktion ändern, Produktion stoppen, Produktion starten.	

	Schwertkämpfer produziert werden. Produziert, mit 50 Gold, alle 15 Sekunden 2 Axtkämpfer oder alternativ, mit 80 Gold, alle 25 Sekunden 2 Schwertkämpfer. Es besitzt 200HP.		
Wolfsbrut (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 200 Gold Baukosten, mit dem Stachelwölfe ausgebildet werden können. Produziert, mit 50 Gold, alle 20 Sekunden 3 Stachelwölfe. Es besitzt 200HP.	Stachelwolf produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Akademie (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 350 Gold Baukosten, mit dem von Beginn an auszubildende Heiler produziert werden können. (optional) Nach einem Gebäude-Upgrade für 250 Gold, können auch Heilsälteste produziert werden. Produziert, mit 90 Gold, alle 30 Sekunden einen auszubildenden Heiler, (optional: oder alternativ, mit 100 Gold, alle 45 Sekunden einen Heilsältesten). Es besitzt 350HP.	Auszubildender Heiler produzieren, (optional) Heilsältester produzieren, Schaden nehmen, (optional) Gebäude ausbauen, (optional) Produktion ändern, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Verfluchter Stein (Auswählbares Gebäude)	Gebäude mit 300 Gold Baukosten, mit dem Teufelsmagier ausgebildet werden können. Produziert, mit 90 Gold, alle 20 Sekunden einen Teufelsmagier. Es besitzt 300HP.	Teufelsmagier produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten.	

Spinnenkokon (Auswählbares Gebäude) (optional)	Gebäude mit 450 Gold Baukosten, mit dem Höllenspinnen ausgebildet werden können. Produziert, mit 100 Gold alle 30 Sekunden eine Höllenspinne. Es besitzt 450HP.	Höllenspinne produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten.	
Teleporter (Auswählbares Gebäude) (optional)	Gebäude mit 500 Gold Baukosten, mit dem Frostteufel ausgebildet werden können. Produziert mit 150 Gold Kosten, alle 40 Sekunden einen Frostteufel. Es besitzt 500HP.	Frostteufel produzieren, Schaden nehmen, Produktion stoppen, Produktion starten.	

Tabelle 5: Höllenbestien-Einheiten und Gebäude

4.1.6. Eigenschaften-Werte der Völker

In den folgenden Tabellen *Tabelle 6-8* sind alle Eigenschaften-Werte und Fähigkeiten der einzelnen Einheiten aufgelistet.

Um die Tabelle übersichtlich zu halten wurden folgende Abkürzungen verwendet:

- “NK” für Nahkampfschaden
- “FK” für Fernkampfschaden
- “RW” für Reichweite
- “AG” für Angriffsgeschwindigkeit
- “HP” für Lebenspunkte
- “LG” für Laufgeschwindigkeit

Anmerkung:

“NK” ist jeder Schaden, der aus “RW” = 1 verursacht wird,

“FK” ist jeder Schaden, der aus “RW” > 1 verursacht wird.

1. Volk der Untoten

Untote Einheit	Spezial-Fähigkeiten	NK	FK	RW	AG	HP	LG
Skelett		10	-	1	20	60	8
Mumie	Mumiengift	12	-	1	10	100	6
Wächter Mumie (optional)	Mumiengift (Aura)	15	-	1	10	160	5

Vampir		-	7	4	12	80	7
Sukubus		-	10	3	25	100	9
Teufels Hexe (optional)		-	12	3	20	120	9
Abscheulichkeit		-	15	6	5	250	3
Feurgolem (optional)	Feuerwut (Aura)	-	10	5	10	150	4
Blutgolem	Blutbad (Aura)	-	-	4	-	150	4

Tabelle 6: Eigenschaften-Werte des Volkes der Untoten

2. Volk der Beschwörer

Beschwörer Einheit	Spezial-Fähigkeiten:	NK	FK	RW	AG	HP	LG
Schützenazubi		-	7	4	15	50	5
Bogenschütze		-	10	6	20	60	6
Adlerauge (optional)		-	15	7	25	80	6
Elfendrache	Flächenschaden	20	-	1	8	300	3
Azurdrache (optional)	Flächenheilen	20	-	1	8	300	3
Kanonenfutter		5	-	1	20	50	8
Fußsoldaten (optional)		10	-	1	15	100	7
Kavallerie		20	-	1	12	150	10
Fee (optional)		-	5	8	7	70	8
Yeti	Stärke des Trotz (Aura)	30	-	1	5	250	4

Tabelle 7: Eigenschaften-Werte des Volkes der Beschwörer

3. Volk der Höllenbestien

Höllenbestien-Einheit	Spezial-Fähigkeiten	NK	FK	RW	AG	HP	LG
Axtkämpfer		10	-	1	10	60	5
Schwertkämpfer		15	-	1	15	80	6
Stachelwolf	Stacheln (Aura)	12	-	1	20	150	10
Teufelsmagier	Inferno	-	15	8	5	150	7

Auszubildender Heiler	Heilen	-	-	4	-	200	7
Heilsältester (optional)	Heilen	-	-	5	-	250	8
Höllenspinne (optional)	Spinnennetz	-	12	6	7	280	4
Frostteufel (optional)	Frost (Aura)	30	-	1	5	300	3

Tabelle 8: Eigenschaften-Werte des Volkes der Höllenbestien

4.2. Optionen & Aktionen

In der folgenden *Tabelle 9* sind alle Optionen und Aktionen aufgelistet. Sowohl diejenigen, die der Spieler ausführen kann, als auch die, die automatisch im Spiel durchgeführt werden. In diesem Fall wird der Akteur in *Tabelle 9* als “das Spiel” bezeichnet.

ID: Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID01: Kamera bewegen	Spieler	1. Der Spieler bewegt den Cursor an den Bildschirmrand oder drückt eine der Pfeiltasten. 2. Der Kamera- Ausschnitt bewegt sich in die entsprechende Richtung.	Spiel ist geöffnet.	Der Spieler bewegt den Cursor vom Bildschirmrand weg bzw. lässt die gedrückte Pfeiltaste los, ODER Der Rand der Karte wurde erreicht.
ID02: Einheit auswählen	Spieler	Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Einheit oder zieht eine Selection-Box um die Einheit herum.	Mindestens eine auswählbare Einheit ist im Sichtbaren Bereich.	Die Einheit ist ausgewählt.
ID03: HP und LG anzeigen	Spieler	1. Lebenspunkte und Laufgeschwindigkeit der ausgewählten Einheiten werden angezeigt.	Mindestens eine Einheit ist ausgewählt.	Es ist keine Einheit mehr ausgewählt.
ID04: Gebäude auswählen	Spieler	Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf ein auswählbares Gebäude.	Mindestens ein auswählbares Gebäude ist im Sichtbaren Bereich.	Das Gebäude ist ausgewählt.
ID05: Kontrollierbare Einheit bewegen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Punkt in der Welt. 2. Die ausgewählte Einheit bewegt sich. 3. Verhalten in der Bewegung: - Ist der Zielpunkt nicht erreichbar, versuchen die Spielfiguren einen	Der Spieler muss eine kontrollierbare, auswählbare Einheit mit der Fähigkeit “laufen” oder “fliegen” ausgewählt haben.	Die Einheit befindet sich am Zielpunkt, ODER die Einheit befindet sich an einem begehbaren Punkt in der Welt, der möglichst nah am Zielpunkt liegt.

		möglichst nahen Punkt zum Zielpunkt zu erreichen. - Die Einheit gelangt immer auf dem kürzesten Weg zum Ziel. - Die Einheit umläuft Hindernisse rechtzeitig. 4. Die Einheit erreicht den Zielpunkt.		
ID06: Gebäude bauen	Spieler	1. Der Spieler wählt im Gebäudemenu das zu bauende Gebäude mit der linken Maustaste aus. 2. Der Spieler setzt mit der linken Maustaste das Gebäude auf einen bebaubaren Platz auf dem Spielfeld. 3. Dem Spieler werden die Kosten für den Bau des Gebäudes von seinem Gold abgezogen. 4. Die Einheit bewegt sich zu dem Platz an dem das Gebäude gebaut werden soll. 5. Die Einheit baut nun das Gebäude. Es gibt dabei keine Bauzeit.	Der Spieler hat eine Einheit mit der Fähigkeit "Gebäude bauen" (Builder) ausgewählt. Der Spieler hat mindestens so viel Gold wie das Gebäude kostet.	Das Gebäude ist gebaut.
ID07: Gebäude ausbauen	Spieler	1. Der Spieler wählt im Gebäudeaktionsmenü den gewünschten Ausbau mit der linken Maustaste aus. 2. Dem Spieler werden die Kosten für den Gebäudeausbau von seinem Gold abgezogen. 3. Das Gebäude wird nun ausgebaut. 5. Der Gebäudeausbau wurde fertiggestellt.	Ein Gebäude mit der Fähigkeit "Gebäude ausbauen" ist ausgewählt. Der Spieler hat mindestens so viel Gold wie der Ausbau kostet.	Der Ausbau des Gebäudes ist abgeschlossen.
ID08: Gebäude reparieren (optional)	Spieler	1. Spieler klickt im Gebäudeaktionsmenü mit der linken Maustaste das Symbol für "Gebäude reparieren". 2. Die HP des Gebäudes steigen um 10 HP/Sekunde.	Ein Gebäude, dessen HP gerade nicht Maximal sind und eine Einheit mit der Fähigkeit "Gebäude reparieren" sind gleichzeitig ausgewählt UND keine weitere Einheit ist ausgewählt UND	Die HP des Gebäudes sind wieder maximal ODER Das Gebäude wurde zerstört ODER Die Einheit mit der Fähigkeit "Gebäude reparieren" wird bewegt.

			Die Einheit mit der Fähigkeit "Gebäude reparieren" befindet sich mit höchstens einer Reichweiteinheit Abstand zu diesem Gebäude.	
ID09: Produktion stoppen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Gebäudeaktionsmenü auf das Symbol für "Produktion stoppen". 2. Das Gebäude stoppt "Einheiten produzieren"	Ein Gebäude mit der Fähigkeit "Produktion stoppen" ist ausgewählt.	"Einheiten produzieren" wurde gestoppt.
ID10: Produktion starten	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Gebäudeaktionsmenü auf das Symbol für "Produktion starten". 2. Das Gebäude beginnt "Einheiten produzieren"	Ein Gebäude mit der Fähigkeit "Produktion starten" ist ausgewählt.	"Einheiten produzieren" wurde gestartet.
ID11: Produktion ändern	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Gebäudeaktionsmenü auf das Symbol für "Produktion ändern". 2. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Gebäudeaktionsmenü auf das Symbol der Einheit, die er produzieren möchte. 3. Das Gebäude startet "Einheiten produzieren" für die gewählte Einheit.	Ein Gebäude mit der Fähigkeit "Produktion ändern" ist ausgewählt.	"Einheiten produzieren" für die gewählte Einheit wurde gestartet.
ID12: Schafe produzieren	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Basisaktionsmenü auf das Symbol für "Schafe produzieren". 2. Drei Schafe werden produziert.	Die Basis ist ausgewählt.	Schafe stehen auf der Map
ID13: Rabe produzieren	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Basisaktionsmenü auf das Symbol für "Rabe produzieren". 2. Ein Rabe wird produziert.	Die Basis ist ausgewählt.	Rabe ist auf der Map
ID14: Explosion	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Aktionsmenü auf das Symbol	Der Spieler hat eine Einheit mit der Fähigkeit	Bombe ist auf die Map Schadensberechnung

		für "Explosion". 2. Schadensberechnung durch "explodieren" wird durchgeführt.	"explodieren" ausgewählt.	durch "Explosion" hat stattgefunden.
ID15: Blockade	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Aktionsmenü auf das Symbol für "Blockade". 2. Die ausgewählten Einheiten reihen sich zu einer Blockade auf. 3. Die Blockade besteht 2 Minuten lang, in denen keine Einheiten sie passieren können (Ausnahme: Einheiten mit der Fähigkeit "Fliegen").	Der Spieler hat mindestens sechs Einheiten mit der Fähigkeit "blockieren" ausgewählt UND gleichzeitig keine Einheit ohne die Fähigkeit "blockieren" ausgewählt.	2 Minuten seit dem Klicken des Symbols für "Blockade" sind vergangen.
ID16: Spezialfähigkeit auslösen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Aktionsmenü auf das Symbol für "Spezialfähigkeit auslösen". 2. Aktionen werden nach der Beschreibung der zugehörigen Spezialfähigkeit ausgeführt. (Siehe Kapitel Spielobjekte)	Der Spieler hat genau eine eingeschränkt kontrollierbare Einheit ausgewählt.	Aktionen der zugehörigen Spezialfähigkeit wurden vollendet.
ID17: Nicht-kontrollierbare Einheit bewegen	Das Spiel	1. Das Spiel bewegt alle für den Spieler nicht kontrollierbaren Einheiten auf der Map in Richtung gegnerische Basis. 2. Verhalten in der Bewegung: - Wird ein Weg blockiert, findet das Spiel einen anderen Weg. - Die Einheit gelangt immer auf dem kürzesten Weg zum Ziel. - Die Einheit umläuft Hindernisse rechtzeitig.	Mindestens eine für den Spieler nicht kontrollierbare Einheit mit der Fähigkeit "Laufen" oder "Fliegen" ist auf der Map vorhanden.	Das Spiel ist beendet ODER Die HP der Einheit wurden auf 0 reduziert ODER Eine Gegnerische Einheit oder Gebäude befinden sich in Reichweite um "Einheit oder Gebäude angreifen" auszulösen ODER Alle Wege zur gegnerischen Basis sind blockiert.
ID18: Einheit oder Gebäude angreifen	Das Spiel	1. HP des gegnerischen Objekts werden entsprechend der eigenen Kampfwerte (siehe Kapitel Spielobjekte) reduziert.	Eine gegnerische Einheit oder Gebäude mit der Fähigkeit "Schaden nehmen" befindet sich in Reichweite einer Einheit mit der Fähigkeit "kämpfen" Einheit.	Die HP des angegriffenen Objektes wurden auf 0 reduziert ODER Das Spiel wurde beendet ODER Die HP der angreifenden Einheit wurden auf 0 reduziert.

ID19: Schaden nehmen	Das Spiel	1. HP des angegriffenen Objekts werden entsprechend der eigenen Kampfwerte (siehe Kapitel Spielobjekte) reduziert.	Mindestens eine Einheit mit Fähigkeit "kämpfen" führt Aktion 18 aus.	Die HP der angegriffenen Einheit wurden auf 0 reduziert ODER Das Spiel wurde beendet.
ID20: Einheit produ- zieren	Das Spiel	1. Gold für die Produktion der Einheit wird dem Spieler abgezogen. 2. Die zugehörige (oder ausgewählte) Einheit des Gebäudes erscheint auf der Map. 3. Die angegebene Cooldown Zeit des Gebäudes wird abgewartet. 4. Aktion beginnt wieder bei 1.	Ein Gebäude mit der Fähigkeit "Einheit produzieren" wurde durch Aktion 06 gebaut. UND Eine Einheit ist im Gebäude-aktionsmenü ausgewählt UND der Spieler besitzt genug Gold um eine Einheit zu produzieren.	Die HP des Gebäudes wurden auf 0 reduziert ODER Das Spiel wurde beendet.
ID21: Auren auslösen	Das Spiel	1. Aktionen werden nach der Beschreibung der zugehörigen Spezialfähigkeit ausgeführt. (Siehe Kapitel Spielobjekte) 2. Die angegebene Cooldown Zeit der "Aura" wird abgewartet. 3. Aktion beginnt wieder bei 1.	Mindestens eine Einheit mit einer Spezialfähigkeit "Aura" (vgl. Kapitel Spielobjekte) befindet sich auf der Map.	Die HP aller Einheiten mit "Aura" wurden auf 0 reduziert ODER Das Spiel wurde beendet.
ID22: Sterben / Zerstört werden	Das Spiel	1. Das Spielobjekt verschwindet von der Map.	Die HP eines Spielobjekts mit der Fähigkeit "Schaden nehmen" wurden auf 0 reduziert.	Das gestorbene / zerstörte Objekt ist von der Map verschwunden.
ID23: Grund- einkommen	Das Spiel	1. Jede Sekunde bekommen beide Spieler 20 Gold.	Das Spiel wird gespielt.	Das Spiel wurde beendet.
ID24: Minen- einkommen	Das Spiel	1. Jeder Spieler bekommt, pro Sekunde, 10 Gold für jede Mine auf seiner Seite der Front	Eine Front existiert.	Das Spiel wurde beendet ODER eine Lane wurde blockiert mit Aktion 15.
ID25: Spiel beenden	Das Spiel	1. Der Spieler dessen Basis zerstört wurde hat verloren. 2. Das Spiel wird beendet.	Eine Basis wurde zerstört.	Das Spiel wurde beendet.

Tabelle 9: Optionen und Aktionen

4.3. Spielstruktur

4.3.1 Spielmodus

Gespielt wird Eins gegen Eins über das Netzwerk mit einem anderen realen Spieler. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler nur seinen Builder, eine Basis und 500 Startgold. Hat das Spiel begonnen, erhält jeder Spieler ein konstantes Grundeinkommen von 20 Gold/Sekunde. Im Laufe des Spiels kann man weitere Gebäude bauen, um Einheiten auf die Lanes zu schicken und seinen Gegner anzugreifen.

Dabei gilt es, seine Truppen strategisch geschickt auf die einzelnen Lanes zu verteilen und die richtigen Einheiten auszubilden, um seinen Gegner zu besiegen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die gegnerische Basis zerstört.

4.3.2 Ablauf

Zu Beginn ist die Anzahl der verschiedenen Einheiten noch sehr begrenzt. Der Fokus liegt auf dem Generieren von Ressourcen und Bauen der ersten Gebäude. Mit den ersten Gebäuden werden auch automatisch, aus den Gebäuden die ersten Einheiten auf die Lanes geschickt, um den Gegner anzugreifen. Das Bauen neuer Gebäude und das Angreifen des Gegners über die Lanes passiert dementsprechend die ganze Zeit parallel.

Gegnerische Einheiten, die auf den Lanes zusammentreffen, kämpfen gegeneinander. Einheiten, die gegnerische Gebäude erreichen, beginnen die Gebäude zu zerstören, um sich so einen Weg zur gegnerischen Basis zu bahnen.

Wenn man genug Gold zu Verfügung hat, kann man bestimmte Gebäude ausbauen, um neue bessere Einheiten zu produzieren oder andere teurere Gebäude bauen. Welche Gebäude ausbaubar sind, ist Volksspezifisch. Die verbesserten Einheiten können stärker sein, eine höhere Gesundheit haben oder aber auch über bestimmte Fähigkeiten verfügen, welche sie automatisch einsetzen.

Durch das Freischalten neuer Einheiten vergrößert sich das Angriffspotential und somit die taktische Komplexität. Inwiefern sich die Völker weiterentwickeln und die verschiedenen Einheiten nutzen, ist unterschiedlich.

Je weiter das Spiel voranschreitet, umso mehr Erfahrung benötigt man, mit den einzelnen Völkern und ihren jeweiligen Vorteilen und Schwächen umgehen zu können.

Sind keine Gebäude des Gegners mehr übrig, kann die gegnerische Basis angegriffen werden. Ist diese zerstört, ist das Spiel gewonnen.

4.4. Statistiken

Die Statistiken sind aufgeteilt in Ingame-Statistiken (4.4.1.) sowie Gesamt-Statistiken (4.4.2.). Die Ingame-Statistiken sind dabei aus dem Spiel heraus über das Pausenmenü einsehbar und enthalten Informationen zu dem aktuell laufenden Spiel. Die verschiedenen gesammelten Statistiken über das

laufende Spiel sind in *Tabelle 10* aufgeführt. Die Ingame-Statistiken werden nach Abschluss eines Spiels zusätzlich angezeigt.

Zusätzlich zu den Ingame-Statistiken gibt es noch Gesamt-Statistiken, diese sind nicht aus dem Spiel erreichbar sind, sondern nur vom Hauptmenü ausgehend. Diese enthalten gesammelte Informationen über alle bisherigen Spiele. Die verschiedenen Gesamt-Statistiken sind in *Tabelle 11* aufgeführt.

4.4.1. Ingame Statistiken

Art	Einheit	Beschreibung
Bisher ausgegebenes Gold	Goldeinheiten	Hier kann der Spieler ablesen, wie viel Gold er bisher ausgegeben hat.
Aktuelles Goldeinkommen	Gold/Minute	Gibt dem Spieler Auskunft, wie viel Gold er aktuell pro Minute bekommt (Grundeinkommen + Minen im Besitz)
Lieblingseinheit	keine, der Name der Einheit-Art wird angegeben.	Zeigt an, welche Einheit-Art bisher am öftesten produziert wurde.
Größter Kämpfer	keine, der Name der Einheit-Art wird angegeben.	Gibt an, welche Einheit-Art bisher den meisten Schaden an gegnerischen Gebäuden und Einheiten verursacht hat.
Bomben	Stück	Gibt die Anzahl der bisher im Spiel mit einem Raben geworfenen Bomben an.
Getötete Gegner	Gegner	Wie viele Gegner wurden bereits getötet.
Zerstörte Gebäude	Gebäude	Wie viele Gebäude wurden durch den Spieler zerstört.
Gefallene Truppen	Einheiten	Wie viele Truppen hat der Spieler schon verloren.
Gefallene Gebäude	Gebäude	Wie viele Gebäude wurden durch Gegner zerstört.
Aktuelle Gebäudeanzahl	Gebäude	Wie viele Gebäude gibt es zurzeit.
Insgesamt gebaute Gebäude	Gebäude	Wie viele Gebäude wurden insgesamt im Spiel errichtet. Beinhaltet alle Gebäude, auch die bereits gefallenen.
Aktuelle Spieldauer	HH:MM:SS	Zeigt an, wie lange das Spiel schon andauert.
Gesamte Spieldauer	HH:MM:SS	Zeigt an, wie lange das Spiel insgesamt gedauert hat (wird nur nach Spielende angezeigt).

Tabelle 10: Ingame-Statistiken

4.4.2. Gesamtstatistiken

Art	Einheit	Beschreibung
-----	---------	--------------

Lieblingsvolk	keine, es wird der Name des Volks angegeben.	Zeigt das Volk an, welches bisher am öftesten gespielt wurde.
Siegreich	Mal	Gibt Auskunft, wie oft ein Spieler bisher insgesamt gewonnen hat.
Niederlage	Mal	Gibt Auskunft, wie oft ein Spieler bisher insgesamt verloren hat.
Insgesamt getötete Gegner-Einheiten und Gebäude	Einheiten und Gebäude	Wie viele Gegner-Einheiten und Gebäude wurden bisher in allen Spielen zusammengekommen getötet oder zerstört.
Insgesamt verlorene Einheiten und Gebäude	Einheiten und Gebäude	Wie viele eigene Einheiten und Gebäude wurden insgesamt durch den Gegenspieler getötet und zerstört.
Gesamtspielzeit	HH:MM:SS	Wie viele Stunden hat der Spieler bisher insgesamt in den Welten von Arcane Legions verbracht.
KD	Getötete Einheiten / Verlorene Einheiten	Wie ist das Verhältnis zwischen insgesamt gefallenen Gegnern-Einheiten und verlorenen eigenen Einheiten.

Tabelle 11: Gesamt-Statistiken

4.5. Achievements

In der folgenden *Tabelle 12* sind alle im Spiel erreichbaren Achievements aufgeführt.

Achievement	Beschreibung
Baumeister	Baue jede Gebäude-Art deines gewählten Volkes mindestens einmal.
Schäfer	Erzeuge im Spiel mindestens 20 Schafe.
Höhlenmensch	Im gesamten Spiel wurde 80% des Goldes durch dich erwirtschaftet
Blitzkrieg	Erringe die Macht über einen Spieler in weniger als 3 Minuten beginnend bei der ersten Angriffs-Aktion deiner Einheiten
Bombenkönig	Lasse mindestens 5 Raben explodieren
Strategie	Gewinne ein Spiel ohne in den ersten 2 Minuten ein Gebäude gebaut zu haben.
Das Unmögliche	Beende das Spiel mit genau 42 Einheiten.
Der Zwerg	Halte alle Minen bis zum Ende des Spiels, verliere also keine einzige an den Gegner.

Der große Zwergenführer	Gleiche Anforderung wie “Der Zwerg”, halte zusätzlich zu jedem Zeitpunkt die Mehrheit aller Minen
-------------------------	---

Tabelle 12: Achievements

5. Screenplay

5.1. Storyboard

Einst war Arcane eine Welt, in der Höllenbestien, Untote und Beschwörer in respektvoller, gegenseitiger Achtung lebten. Als die ersten Inseln verschwanden, machte man sich noch nicht so viele Gedanken, Naturkatastrophen waren nun mal nicht zu vermeiden. Doch die Meere stiegen immer weiter und bald fielen auch größere Teile des Hauptkontinents den Fluten zum Opfer.

Schlagartig ist Territorium ein hart umkämpftes Gut, das nur durch Blut und Schweiß errungen werden kann. Builder aus allen Völkern werden losgeschickt, um unbesiedelte Gebiete zu erobern. Wird es einem Volk gelingen die Vorherrschaft in einer sterbenden Welt zu erringen oder werden sich alle gegenseitig auslöschen, noch bevor die Fluten auch das letzte Stück Land verschlungen haben?