



A Game by
Phillip BAUSCH

████████████████████
Marcel GANGWISCH
Milan OBERKIRCH
Torben SICKERT

GDD vom 16.06.2012

Inhaltsverzeichnis

1	Legende	3
1.1	Der Naturzustand	3
1.2	Die neue Weltordnung	3
1.3	Der Stolz der Drachen	3
1.4	Zwischen allen Fronten	4
1.5	Nachschub	4
1.6	Schicksaal	5
2	Spielkonzept	6
2.1	Zusammenfassung des Spiels	6
2.2	Alleinstellungsmerkmal	6
3	Technische Merkmale	7
3.1	Verwendete Technologien	7
3.2	Systemvoraussetzungen	7
4	User Interface	8
4.1	Menüs	8
4.1.1	Hauptmenü	8
4.1.2	Pausemenü	8
4.2	Interaktion	9
4.2.1	Maus	9
4.2.2	Tastatur	9
4.3	Graphische Oberfläche im Spiel	9
4.3.1	Viewport	9
4.3.2	Informationsbereich	10
4.3.3	Selektionsbedingte Veränderungen	10
5	Spiellogik	12
5.1	Spielstruktur	12
5.1.1	Spieldynamik	12
5.1.2	Wirtschaft und Loyalität	12
5.1.3	Strategien und Taktiken	13
5.2	Übersicht über die Ereignisse	13
5.3	Spielobjekte	15
5.3.1	Tarrain	15
5.3.2	Dörfer	15
5.3.3	Einheiten	16
5.3.4	Statistik	17

1 Legende

Erst kommt das Fressen,
dann die Moral!

Bertold Brecht

1.1 Der Naturzustand

Wir befinden uns in einer Welt des Chaos: Jeder gegen jeden keiner für niemanden. Schwere Hungersnöte haben das alte Reich zersetzt. Als König Hintenburg XIV. auf die Rufe des Volkes nach Brot mit den berühmten Worten "Ja dann esst doch Kuchen" antwortete, wurde er von einem Lynch Mob ermordet. Kurz: der Staat der sich zuvor über die gesamte bekannte Welt erstreckte existiert nicht mehr.

1.2 Die neue Weltordnung

Im Norden haben sich einige Möter¹ zusammengeschlossen um dem Chaos ein Ende zu setzen. Sie ziehen von Haus zu Haus und zwingen jeden "freiwillig" auf ihre Rechte zu verzichten, denn "nur wer frei von Rechten ist, ist wirklich frei" so die Argumentation ihres Anführers Rousso. Völlig wehrlos ist praktisch jeder, der ihnen über den Weg läuft, gezwungen, sich der rasant wachsenden Armee anzuschließen. Sogar Orks finden sich an der Front der Möter!

1.3 Der Stolz der Drachen



"Die Vernichtung des Leviathan", Gravur von Gustave Doré (1865)

¹ Halb Mensch, halb Köter.

“Diesen Mötern muss Einhalt geboten werden!”

Nicht jeder erbitterte Kleinbürger könnte ein Idler werden, aber ein Stückchen Idler steckt in jedem von ihnen.

frei nach Leo Trotzki

“Diesen Mötern muss Einhalt geboten werden!” schreibt Idler, der Drachenälteste, seinen weit versträuten aber sehr wenig gewordenen Artgenossen: “Unser Beschluss uns nicht mehr in die Angelegenheiten der niederen Arten einzumischen, darf nicht länger Bestand haben, wenn die Gefahr besteht, dass wir, die wharen Herrscher der bekannten Welt uns unterwerfen sollen! Ich rufe Kraft meines Amtes alle Darchen zum Dring zusammen!”

Das Dring Natürlich machten sich alle fünf verbleibenden Drachen sofort zu der Versammlung der Drachen, dem Dring, auf. Und so fassten sie den Entschluss von Levia Tan: “Fünf Drachen, sie zu knechten in ein Reich zu verflechten und ewig zu binden in allen Winden!”²

Okkupation Und so kam es, dass auch die Drachen eine Armee aufbauten, indem sie sich die Bewohner der bekannten Welt unterwarfen. Idler hierzu: “Was für ein Glück für die Regierenden, dass die Menschen nicht denken!”

Nach und nach sicherten sich die verfeindeten Tyrannen das Land und immer häufiger nahmen sie dafür einen Teil ihres Gegners ein.

1.4 Zwischen allen Fronten

Wenn zwei sich streiten, steht der dritte zwischen den Fronten

Chinesisches Sprichwort

Propaganda Beide Seiten, die Drachen und die Möter, überhäuften sich bald mit derart schaurigen Gerüchten und Unterstellungen, dass den Bewohnern der Kontinents Angst und Bange wurde und diejenigen, die einer der Parteien angehörten heilfroh waren nicht in der anderen Armee kämpfen zu müssen.

Angst Dennoch war niemand Glücklicher darüber, sich einem Tyrannen zu unterwerfen, weshalb es immer wieder vor kam, dass sich ganze Gruppen aus Angst lieber dem jeweiligen Feind anschlossen, als zu kämpfen. Dies passierte besonders dann, wenn der Tyrann nicht zugegen war, oder die Einheiten zu wenig zu essen³ hatten, oder auch einfach, weil die Gegenseite klar überlegen war.

NIEMAND WAR BEREIT FÜR SOLCHE TYRANNEN ZU STERBEN.

1.5 Nachschub

Die Frau hat auch ihr Schlachtfeld. Mit jedem Kind, das sie der Nation zur Welt bringt, kämpft sie ihren Kampf für den Leviatan.”

Idler der Braune

Da die Tyrannen für ihren erbitterten Kampf immer mehr neue Soldaten brauchten, versuchten sie soviele Dörfer wie möglich unter ihre Kontrolle zu bringen, um Nahrung³ und neue Soldaten zu gewinnen. Auch die Holzproduktion³ der Dörfer nutzten sie bald, um Mühlen³ zu bauen und so die Nahrungsproduktion³ weiter anzutreiben.

Gerade zu Beginn des Wettstreits bekam der schnellen Unterwerfung der Dörfer eine zentrale Rolle zu.

²Levia Tan ist eine weit entlegene Drachenfestung im Südwesten des Kontinents, der Name wurde später als “Der Leviatan” zum Synonym für die Armee der Drachen.

³Optional.

1.6 Schicksaal

Das gemeinsame Schicksal jeder neu auftauchenden Wahrheit ist, zu erschrecken statt zu gefallen, zu verletzen statt zu überzeugen, denn sie erhebt sich um desto kräftiger als sie lange unterdrückt worden.

Napoléon III.

Doch auch die Tyrannen haben nicht immer leichtes Spiel: manche Dorfbewohner fangen immer wieder an zu Denken! Diese Querulanten verderben die Loyalität und wenn dann noch Ernteausfälle oder Krankheiten das Land überziehen ist der Herrscher vor ernste Herausforderungen gestellt.

Zum Glück gibt es manchmal ein paar selbsternannte Propheten, welche die Bevölkerung von ihrer Situation ablenken und sie sogar dazu bringen, Gewalt widerstandslos hinzunehmen. (Einer von ihnen wird oft mit dem Satz zitiert: "Wenn man dich auf die rechte Wange schlägt, so halte auch die linke hin...")

2 Spielkonzept

2.1 Zusammenfassung des Spiels

In dem Echtzeitstrategiespiel Okkupation schlüpfen Sie in die Rolle eines Drachen oder eines Moeter und versuchen den Kontinent unter Ihre Kontrolle zu bringen. Danke der ausgefeilten Spielmechanik müssen die Menschen erst davon überzeugt werden unter Ihnen zu dienen, indem Sie ihre Übermacht jeglichen Widerstand sinnlos erscheinen lassen.

Doch Vorsicht, jeder ist sich selbst der Nächste. Findet ein Dorf oder eine Einheit die Untertanenschaft unter ihrem Feind attraktiver, so wird sich ihre Loyalität schnell ins Gegenteil verkehren!

Nicht zuletzt haben auch die Götter ihre Finger im Spiel und greifen in das Spielgeschehen ein - selten zum Vorteil der Konfliktparteien.

Dieses revolutionäre Spielkonzept garantiert atemberaubenden und langanhaltenden Spielspaß für die ganze Familie!

2.2 Alleinstellungsmerkmal

Außergewöhnlich an Occupation ist, dass es nicht einfach ausreicht schnell viele Dörfer zu erobern, um viel Geld und Einheiten zu produzieren. Der Spieler muss vielmehr auch darauf achten, dass die Dörfer nicht vom Gegner eingenommen werden.

Daher kann es sinnvoll sein, einige Einheiten zum Schutz bei den Dörfern zu lassen. Je mehr man in ein Dorf investiert, um so sicherer sollte man gehen, dass es gut geschützt ist.

Bei den Einheiten wiederum muss darauf geachtet werden, dass sie keiner überlegenen Gruppe von Feinden gegenüberstehen und nicht illoyal sind, da sie sonst zum Gegner überlaufen. Andererseits kann auch ein scheinbar unterlegene, aber sehr loyale Armee ausreichend sein, den Gegner mit seiner großen, illoyalen Armee zu schwächen und schließlich zu übernehmen.

Man kann die Loyalität beispielsweise erhöhen, indem man die Einheiten näher zusammen rückt oder den Helden mit seinem besonderem Charisma zu ihnen gesellt.

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

Das Spiel wird in C# an mehreren "Personal Computer"(PC) erstellt. Zum Einsatz kommen dabei "Visual Studio 2010" von Microsoft, das XNA-Framework von ebendieser Firma und der "ReSharper 6.1" von JetBrains.

Für die Versionierung und Aufgabenverwaltung kommen SVN und Trac zum Einsatz.

Es wird zudem versucht sich an die Clean-Code-Paradigmen (www.clean-code-developer.de) zu halten.

3.2 Systemvoraussetzungen

Um das Spiel flüssig spielen zu können wird ein PC mit

- Windows XP SP2 oder neuer
- Grafikkarte mit 3D-Unterstützung
- vergleichbarer oder besserer Ausstattung wie ein PC des Rechnerpools der Technischen Fakultät der Universität Freiburg

vorausgesetzt.

4 User Interface

4.1 Menüs

Die Menüs dienen dazu, Spiele zu starten oder zu laden, oder dazu Einstellungen zu ändern. In den Menüs wird ein Eintrag mit der 'ENTER'-Taste aktiviert, mit der 'ESC'-Taste wird das aktuelle Untermenü geschlossen.

4.1.1 Hauptmenü

Nach dem Start des Programms erscheint zunächst das Hauptmenü mit folgenden Untermenüs:

- New Game
 - Choose Map (*Map1|...|MapN*) (*wird mit Enter- oder Pfeiltasten durchgezappt, die jeweils aktive Auswahl wird hinter dem Doppelpunkt angezeigt.*)
 - Difficulty Level: (easy|medium|hard)
 - Game-Mode: (kill Hero|total occupation)
 - Start Game
- Load Game
 - *automatisch generierte Liste von gespeicherten Spielständen, welche mit ENTER geöffnet werden.*
 - *back kehrt zum Hauptmenü zurück*
- Options
 - Volume: (0..10)
 - Music: (on|off)
 - Sound: (on|off)
 - Fullscreen: (on|off)
 - Graphic öffnet Untermenü zur Einstellung der Display-Auflösung
 - * *Fallback-Auflösung*
 - * *weiter Einträge werden dynamisch, je nach verfügbarer Hardware generiert*
 - * *OK wendet die Auswahl an und geht zurück ins Options-Menü*
 - OK wendet die Auswahl an und geht zurück ins Main-Menü
- Quit *beendet das Programm*

4.1.2 Pausemenü

Erscheint, wenn das Spiel pausiert wird.

- Resume (*kehrt zum Spiel zurück*)
- Save (*speichert den aktuellen Spielstand*)
- Options *siehe oben unter 'Options'*
- Quit (*beendet das Spiel und geht zum Hauptmenü*)

4.2 Interaktion

4.2.1 Maus

Aktion	Mauszeiger über	Reaktion
Linksklick	Einheit/Dorf freie Fläche	Selektion einzelner Einheit Deselektion
+STRG	Einheit/Dorf	Selektion mehrerer Einheiten
Ziehen mit links	Einheit/Dorf	Erzeugt Selektionsrechteck, selektiert Einheiten in dessen Bereich beim loslassen der Maustaste
Rechtsklick	Einheit freie Fläche	Angriff (nur bei Gegnern) Einheit bewegt sich zur aktuellen Mausposition

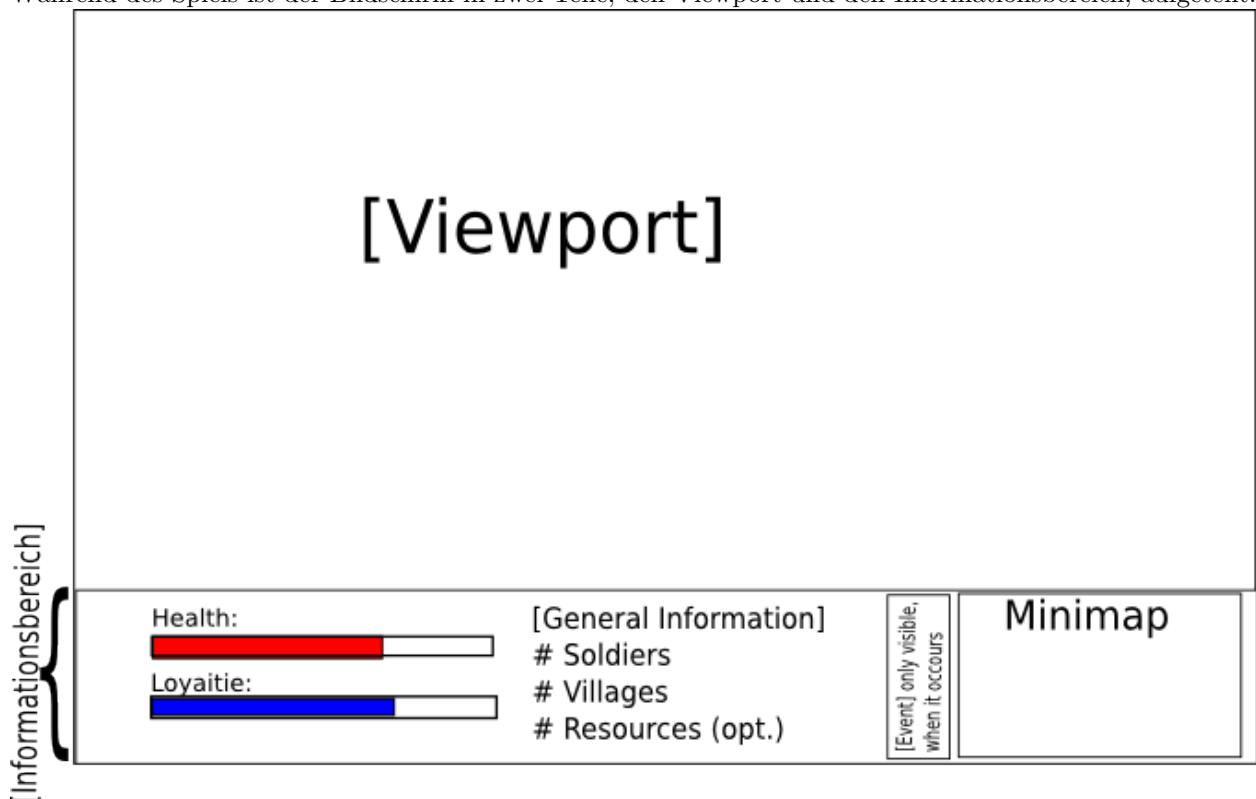
4.2.2 Tastatur

Aktion	Reaktion
ESC	Spiel pausieren und Pausemenü anzeigen.
H	zum Helden springen
M	Hintergrundmusik ein/ausaschalten
W	Kartenausschnitt nach oben verschieben
A	Kartenausschnitt nach links verschieben
S	Kartenausschnitt nach unten verschieben
D	Kartenausschnitt nach rechts verschieben
Q	Kamera nach links drehen
E	Kamera nach rechts drehen
1	Kamera zurücksetzen
K	Karte maximieren

Hinweis: Die Tasten zu Kamera und Kartenausschnitt können kombiniert werden.

4.3 Graphische Oberfläche im Spiel

Während des Spiels ist der Bildschirm in zwei Teile, den Viewport und den Informationsbereich, aufgeteilt:



4.3.1 Viewport

Hier wird das aktuelle Spielgeschehen dargestellt und per Maus beeinflusst.
Die Spielgrafik in diesem Bereich besteht aus folgenden Elementen

- Nicht durch direkte Interaktion beeinflussbare Elemente:
 - Terrain: liegt unter allen anderen Elementen, z.B.: Grasland, Wüste
 - Hindernisse: Objekte, welche nicht von Einheiten durchquert werden können, z.B.: Bäume, Steinbrocken, tiefes Wasser
- Auswählbare Objekte
 - Dorf
 - Einheiten

4.3.2 Informationsbereich

Enthält Informationen zu aktuellem Spielstand und selektierten Einheiten, sowie allgemeine Interaktionsmöglichkeiten.
Folgende Elemente sind unabhängig von der Selektion sichtbar (von rechts nach links):

- Minimap: Stellt eine Übersicht über die gesamte Karte dar. Einheiten und Dörfer sind farblich nach Zugehörigkeit zu Spielern getrennt. Bereiche, welche von Hindernissen bedeckt werden sind ebenfalls gekennzeichnet. Orte, an denen Ereignisse eintreten werden durch Animationen gekennzeichnet.
Interaktion: Klick auf Minimap bewirkt, dass der Viewport an die entsprechende Stelle springt.
- Ereigniss-Symbol: wird nur angezeigt, wenn ein Event die eigenen Truppen beeinflusst. Ein Ereignis kann positiv oder negativ sein und tritt für den Spieler unvorhersehbar ein.
Interaktion: Klick auf Ereignissymbol zeigt links vom Ereignissymbol (in der Skizze bei [General Information]) eine Beschreibung des Ereignisses und seiner Auswirkungen an.
- Allgemeine Informationen: Anzahl der Soldaten und Dörfer, die der Spieler auf seiner Seite hat. Geldmenge, die dem Spieler zur Verfügung steht.
- Balkendiagramm: zeigt den durchschnittlichen Anteil der Gesundheit und Loyalität von der maximal möglichen Gesundheit bzw. Loyalität.

4.3.3 Selektionsbedingte Veränderungen

Im Viewport werden selektierte Einheiten oder Dörfer graphisch hervorgehoben. Über den Einheiten erscheinen Balken, welche Loyalität und Gesundheit visualisieren.
Veränderungen im Informationsbereich:

Genau eine Einheit/Dorf ausgewählt

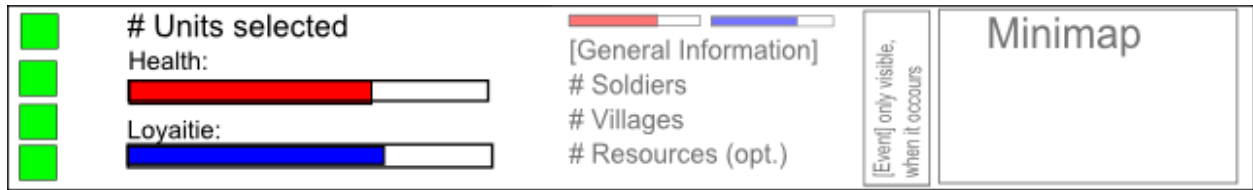


Das Loyalitäts-Gesundheits-Diagramm wird nun über den allgemeinen Informationen angezeigt.
Neu hinzu kommen folgende Elemente (von rechts nach links):

- Daten zur selektierten
 - Einheit: Kennzahlen zu Loyalität, Gesundheit, Stärke und Verteidigung.
 - Dorf: Loyalität, Countdown, bis die nächste Einheit herauskommt.
Optional: Statt dem Countdown für nächste Einheit, ein Countdown bis zur nächsten Steuererhebung. In diesem Fall werden Einheiten (für Geld) über einen Button (in der Skizze ganz links, grün) rekrutiert.
- Avatar mit Gesundheits(nur bei Einheiten)- und Loyalitätsbalken.
- Buttons (in der Skizze grün dargestellt), bei
 - Einheit (inclusive Held): Ein Stop-Button, um die Einheit zum stehen zu bringen wird angezeigt.

- Held: zusätzlich werden Buttons für bis zu drei Aktionen (z.B. Kampfschrei) angezeigt.
- Dorf: optional Buttons für Upgrades und/oder zur Rekrutierung von Einheiten

Mehrere Einheiten ausgewählt



- Buttons: der Stop-Button und, falls eine Held ausgewählt ist, dessen Aktionen.
- Balkendiagramm: zeigt die Durchschnittswerte der selektierten Einheiten.
- Über dem Balkendiagramm wird die Anzahl der selektierten Einheiten angegeben.

5 Spiellogik

5.1 Spielstruktur

5.1.1 Spieldynamik

Spielmodi

1. "Kill Hero": Ziel ist es den gegnerischen Helden zu töten.
2. "Total Occupation": Ziel ist es den Gegner komplett zu vernichten. Alle Einheiten und Dörfer müssen übernommen oder getötet werden.

5.1.2 Wirtschaft und Loyalität

Das Wirtschaftssystem in Occupation ist einfach, denn die Menschen interessieren sich hauptsächlich für Geld. Mit Geld kann man die Kapfeinheiten ausbilden sowie Dörfer ausbauen, wobei zu Beginn des Spiels alle Dörfer neutral sind.

Um Geld einzunehmen müssen Steuern in den Dörfern erhoben werden. Heimliche Zweitwährung im Spiel ist die Reputation. Sie steigt mit der Menge an Einheiten, Dörfern und Geld sowie mit dem Ausbau von Dörfern und sinkt erheblich, wenn der Held stirbt. Die Reputation ist jederzeit allen Einheiten, Dörfern und Spielern bekannt und fließt in die Loyalitätsberechnung mit ein.

(*Optional:* Je höher die Steuerlast desto mehr fühlen sich die Bevölkerung unterdrückt und die Loyalität sinkt entsprechend. Der Unterdrücker weiß aber, dass man mit ein paar Dorffesten die Loyalität schnell wieder hoch treiben kann, da die Menschen so gut von ihren eigentlichen Problemen abgelenkt werden.)

Die Dorfbewohner begrüßen es, wenn ihr Dorf ausgebaut wird. Die Dörfer sind nötig um Einheiten auszubilden, was entsprechend Geld kostet.

Technisch gesehen funktioniert die Loyalitätsberechnung wie folgt: Jedes Dorf und jede Einheit besitzt Loyalty Points (LP), die sich im Intervall von -100% bis +100% befinden, wobei sich ein Dorf/eine Einheit mit positiven LP zum menschlichen Spieler gehören und mit negativen LP zur gegnerischen Partei gehören. Überschreiten LPs den Schwellwert 0, so werden Einheiten oder Dörfer zunächst neutral.

Die Loyalität der Einheiten erhöht sich

- Wenn viele eigenen Einheiten in der Nähe sind
- Wenn der eigene Held in der Nähe ist
- Anzahl der an den Gegner verlorene Dörfer (sehr starker Einfluss)
- Viele eigenen Dörfer in der Nähe sind
- In der Nähe wiederum wenige gegnerische Einheiten sind

Entsprechende verringert sich die Loyalität im umgekehrten Fall. Bei Dörfern sind diese Faktoren ähnlich, nur dass es unerheblich ist, welchen Herrscher die umliegenden Dörfer haben und eigene Einheiten in der Nähe stärker wiegen, als die gegnerischen Einheiten.

Eine neutrale Einheit kann von niemanden angegriffen werden und greift selbst niemanden an und ist von keinem Spieler steuerbar - sie bleibt einfach stehen und wartet. Ein neutrales Dorf kann von keinem Spieler in irgendeiner Weise gesteuert werden, daher können keine Steuern eingetrieben werden, weder Dorffeste veranstaltet, noch Einheiten ausgebildet werden. Die negativen Effekte eines möglichen Vorbesitzers (z. B. hohe Steuern) werden auch in der neutralen Phase betrachtet, obwohl sie nicht geändert werden können.

Ein neutrales Dorf, das noch nie erobert wurde, kann nicht so leicht Konvertiert werden, wie ein Dorf das schon einmal erobert wurde (Dorfbewohner müssen erst einmal überzeugt werden, ihre Souveränität aufzugeben).

Der Anfangswiderstand reduziert sich solange ein Spieler einen ausreichenden Loyalitätseinfluss ausübt. Sobald der Anfangswiderstand gebrochen wurde, kann es normal erobert werden.

Hinweis: Es kann passieren dass ein Spieler längere Zeit schafft den Anfangswiderstand zu reduzieren, dann seine Einheiten zurückziehen muss und anschließend der gegnerische Spieler das Dorf einfach erobern kann. Nachdem ein Dorf oder eine Einheit längere Zeit neutral war, konvertiert sie zu dem Spieler der zu diesem

Zeitpunkt den größten Einfluss ausübt (Durch eine Zeitspanne soll verhindert werden, dass Einheiten, deren LPs sich um den Schwellwert herum bewegen, unnatürlich oft zwischen den Fronten hin und her wechseln).

Startphase

Beim Spielstart starten beide Spieler lediglich mit ihrem Helden, weit entfernt voneinander. In der Nähe befindet sich jeweils ein gut ausgebautes Dorf, das sich schnell zum Übernehmen lässt. Hier sollten die Spieler schnell einige Einheiten ausbilden. Anschließend sollte versucht werden, weitere Dörfer einzunehmen. Diese Dörfer sind die Basis der Spieler. Da sie weit vom Gegner entfernt sind, lassen sie sich gut ausbeuten.

Aufbauphase

Die Dörfer die weiter vom Startpunkt entfernt sind, lassen sich schon schwerer einnehmen. Die Spieler fangen an die Dörfer auszubauen, wobei die geschützteren dabei bevorzugt werden. Sie vergrößern ihren Machtbereich immer mehr und bewegen sich langsam aufeinander zu, bis die ersten Dörfer der beiden Herrscher nebeneinander liegen und der erste Spieler wagt ein anderes Dorf zu übernehmen.

Endphase

Nach den ersten Kämpfen und Übernahmen gerät eine Partei langsam in die Übermacht. Nun muss die andere Partei schnell reagieren. Sie muss dringend versuchen den Sturm aufzuhalten, da sie immer weniger Dörfer hat und ihr Geldzufluss geringer wird. Dazu hat sie verschiedene Möglichkeiten: Sie kann versuchen die Loyalität zu erhöhen, um die Eroberung der Dörfer zu erschweren oder versuchen möglichst viele Einheiten zu generieren und einen Gegensturm starten. Je nachdem ob es gelingt, das Blatt zu wenden rückt für den einen oder für den anderen das Spielziel in greifbare Nähe.

5.1.3 Strategien und Taktiken

Es kristallisieren sich zwei Strategien heraus:

1. Man versucht schnell viele Dörfer einzunehmen. Dazu müssen die Einheiten aufgeteilt werden, wodurch sie schwächer sind und die Dörfer weniger Schutz haben.
2. Möglich ist auch die Armee in wenige große Gruppen aufzuteilen. Sie können die Dörfer besser schützen und sich auch besser gegen Feinde verteidigen. So dauert es erheblich länger Dörfer einzunehmen.

Am sinnvollsten scheint es zu sein, zu Beginn des Spiels die erstere Strategie zu wählen und später dann in die zweite Strategie überzugehen. Allerdings kann ein Feind versuchen mit frühen und kurzen Angriffen mit einer großen Armee auf die kleinen Einheiten und Dörfern des Verteidigers großen Schaden anzurichten (Die Einheiten müssen natürlich groß genug sein, um den Nachteil auszugleichen, dass man weit entfernt von den eigenen Dörfern kämpft). Dies wird im Laufe des Spiels immer wahrscheinlicher.

Auch der Einsatz des Helden will wohl überlegt sein. Er hat viel Überzeugungskraft und kann beim Dörfererobern an vorderster Front eine große Hilfe sein. Andererseits sollte er möglichst geschützt sein, da es sehr unvorteilhaft wäre, wenn er sterben würde (bei kill the hero, hieße das sogar Game Over).

5.2 Übersicht über die Ereignisse

In unregelmäßigen Abständen treten bestimmt Ereignisse ein, auf die die Spieler schnell reagieren müssen. In der Regel gelten sie für beide Kriegsparteien gleichermaßen. Im Spiel wird der Name und die Beschreibung des aktuellen Ereignisses eingeblendet.

Name	Ernteausschlag
Häufigkeit	Normal
Beschreibung	Heißes Wetter und wenig Wasser machen den Feldern zu schaffen, viele Pflanzen verdorren.
Auswirkung	Steuereinnahmen sinken für eine gewisse Zeit
Name	Pest
Häufigkeit	Selten
Beschreibung	Eine hochansteckende und verhängnisvolle Krankheit zieht über den Kontinent. Kein Gegenmittel ist bekannt...
Auswirkung	Solange die Pest wütet, streben nach und nach einige zufällig ausgewählte Einheiten. Diese werden nicht gesondert gekennzeichnet, sondern sterben einfach.

Name	Prophet
Häufigkeit	Selten, einmalig
Beschreibung	Ein Prophet vertröstet das Volk des menschlichen Spielers aufs Jenseits, welches dann die eigene Situation nicht mehr hinterfragt.
Auswirkung	Reputation des Spieler steigt (Gilt nicht für den Gegenspieler)
Name	Feiertag der Götter
Häufigkeit	Normal
Beschreibung	Es wird ein großes Fest veranstaltet um den Göttern zu huldigen. Das wird teuer...
Auswirkung	Proportional zu der Anzahl an Dörfern und Einheiten muss ein gewisser Geldbetrag geopfert werden.
Name	Geschenk der Götter
Häufigkeit	Normal
Beschreibung	Eine Göttliche Gabe erreicht den Herrscher, den sie am meisten überzeugt hat
Auswirkung	Die Konfliktpartei mit den größten Reputation erhält einen gewissen Geldbetrag.
Name	Regen der Götter
Häufigkeit	Normal
Beschreibung	Günstige Bedingungen für Felder und arbeitsfrohe Bauern sorgen für gute Ernteerträge
Auswirkung	Steuereinnahmen steigen für eine sehr kurze Zeit.
Name	Aufklärung
Häufigkeit	Normal, einmalig pro Spieler
Beschreibung	Mutige Menschen verkünden die Aufklärung und dies fruchtet bei einigen Bewohnern, d.h. sie fangen an kritisch zu denken.
Auswirkung	Reputaion sinkt des Spielers sinkt dauerhaft

Optionale Ereignisse:

Name	Meteoriteneinschlag
Häufigkeit	Sehr selten, einmalig
Beschreibung	Ein riesiger Felsbrocken stürzt auf die Erde herab und droht jeden Augenblick ein Dorf dem Erdboden gleichzumachen.
Auswirkung	Ein zufällig ausgewähltes Dorf wird zerstört und auch die Einheiten die in naher Umgebung
Name	Volksaufstand
Häufigkeit	Selten
Beschreibung	Gerüchte machen die die Runde, dass der Krieg schon verloren ist. Die Untertanen begehren auf.
Auswirkung	In jedem Dorf sinkt die Loyalität, bis eine größere Zahl von Einheiten die Bevölkerung "beruhigt".

5.3 Spielobjekte

Die Karte besteht aus Dörfern und dem Terrain. Darauf bewegen sich die Einheiten. Die Karten werden von den Programmieren statisch erzeugt, um einen guten Spielablauf zu gewährleisten. Optional: Ein Spieler kann nur den Teil der Karte sehen, den er schon einmal mit einer Einheit betreten hat, wobei aktuelle Geschehnisse nur dann sichtbar sind, wenn eine eigene Einheit oder Dorf sich in der Nähe befinden.

5.3.1 Terrain

Das Terrain besteht aus Wäldern, Flüsse, Seen und Felsgestein. Felsgestein und Gewässer können von keiner Einheit betreten werden und stellen somit Hindernisse dar.

5.3.2 Dörfer

Dörfer stellen unzerstörbare Einheiten da (vom Meteoriteneinschlag mal abgesehen) und sind zu Spielbeginn neutral. Das heißt kein Spieler kann einen Nutzen aus ihnen ziehen, bis er sie erobert hat. Um sie zu erobern, muss die Loyalität des Dorfes mit den üblichen Methoden auf sich gezogen werden.

Sobald die Loyalität groß genug ist tritt das Dorf in den Herrschaftsbereich des Spielers über. Er kann sie ausbauen, mit Steuern belgen (optional, im Basisspiel sind die Steuern nur indirekt beeinflussbar), Einheiten produzieren oder Dorffeste (optional) veranstalten.

In allen Dörfern können für Geld Dorfbewohner rekrutiert werden.



Abbildung 5.1: Felddorf

Besteuerungen (optional):

- Keine (Loyalität erhöht sich)
- Wenig (Loyalität bleibt gleich)
- Viel (Loyalität verringert sich)
- Sehr viel (Loyalität verringert sich stark)
- Wucher (Loyalität verringert sich sehr stark)

Dorffeste (optional):

- Kleines Fest - erschwinglich - mehr Loyalitätspunkte
- mittleres Fest - teuer - viel mehr Loyalitätspunkte
- Megaparty - sehr teuer - sehr viel mehr Loyalitätspunkte

Nach einem Dorffest muss einige Zeit lang gearbeitet werden und solange sind keine Feste möglich.

Darüberhinaus können Zusatzgebäude gekauft werden, die sofort verfügbar sind, oder Einheit produziert werden, was eine gewisse Zeit dauert. Die Dörfer unterscheiden sich hinsichtlich der Ausbaumöglichkeiten und Produktionen und werden in Wald- und Felddörfer unterteilt:

Walddörfer

Ein Walddorf (Abb. 5.2) kann Waldgeister ausbilden. Wenn Kräutergarten vorhanden, dann auch Waldmeister. Es kann mit folgenden Gebäuden ausgebaut werden:

- Sägewerk - Höhere Steuereinnahmen
- Kräutergarten - ermöglicht die Produktion von Waldmeistern
- Schmiede - Einheiten werden schneller ausgebildet



Abbildung 5.2: Walddorf

Felddörfer

Ein Felddorf (Abb. 5.1) kann folgende Einheiten ausbilden: Miliz und Ritter

Es kann mit folgenden Gebäuden ausgebaut werden:

- Mühle - Höhere Steuereinnahmen
- Tempel - Erhöht die Loyalität zu dem Spieler, der ihn erbauen ließ dauerhaft (kann nicht abgerissen werden)
- Kaserne - Einheiten werden schneller ausgebildet

5.3.3 Einheiten

Kampfstärke: Je höher die Kamstärke ist, desto mehr Schadenspunkte zieht eine Einheit pro Schlag ab. Diese Regelung bezweckt, dass der Angriff auf eine feindliches Dorf schwieriger wird und das Spieler erst viele Dörfer erobern müssen, bevor es zu den größeren Schlachten kommt.

Loyalty Points (LP): Die Loyalitätspunkte des Spielers im Intervall von -100% bis +100%.

Gesundheit: Sie wird bei jedem Schlag, den die Einheit einstecken muss reduziert. Erreicht sie den Wert 0 so stirbt sie.

Verteidigung: Je höher der Wert ist, desto weniger Schadenspunkte erleidet die Figur bei einem Schlag, den sie einstecken muss.

Die Einheiten

Die Tyrannen Durch ihr hohes Chisma sind Tyrannen eine wichtige Schlüsselfigur beim Erobern anderer Dörfer. Zwar sind sie sehr stark, aber sie haben nur wenige Gesundheitspunkte. Da sie zudem nur aus der Nähe angreifen können, sollten sie gut geschützt werden, anstatt sie aktiv in Schlachten zu verwenden. Helden sind absolut loyale Nahkämpfer mit hoher Angriffsstärke.



Mörter

Leben: mittel

Verteidigung: schlecht

Besondere Fähigkeit:

Kampfschrei (erhöht kurzzeitig Loyalität umstehender eigener Einheiten)



Drache

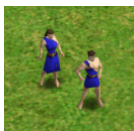
Leben: wenig

Verteidigung: mittel

Besondere Fähigkeit:

Feueratem (senkt kurzzeitig Loyalität umstehender fremder Einheiten)

Die Unterworfenen Zu Beginn des Spiels wird man es vor allem mit Dorfbewohnern zu tun haben. Je mehr Geld in der Kasse ist, desto wertvollere Einheiten kann man sich leisten. Der Preis richtet sich dabei nach der Summe der positiven Eigenschaften, abzüglich der negativen (plus einem Sockelbetrag, so dass alle Preise positiv sind).



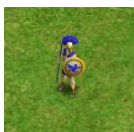
Dorfbewohner (Nahkämpfer)

Leben: wenig

Verteidigung: schlecht

Loyalität: gering

Kampfstärke: gering



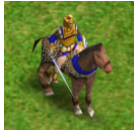
Miliz (Nahkämpfer)

Leben: mittel

Verteidigung: mittel

Loyalität: wenig

Kampfstärke: hoch



Ritter (Nahkämpfer)
 Leben: sehr wenig
 Verteidigung: gut
 Loyalität: hoch
 Kampfstärke: hoch



Waldgeist (Fernkämpfer)
 Leben: wenig
 Verteidigung: schlecht
 Loyalität: sehr hoch
 Kampfstärke: mittel



Waldmeister (Fernkämpfer)
 Leben: wenig
 Verteidigung: mittel
 Loyalität: sehr hoch
 Kampfstärke: hoch

5.3.4 Statistik

Ist ein Spiel vorbei, so wird eine Spielstatistik angezeigt, die folgende Aspekte enthält:

- Das Spielergebnis (verloren/gewonnen)
- Die Schwierigkeitsstufe und der Spielmodus
- der Einheiten und Dörfer zu Spielende und ihr größte Anzahl im Verlauf des Spiels
- der vom Gegner übernommen Einheiten und Dörfern
- der selbst produzierten Einheiten
- verstorbene Einheiten
- der getöteten gegnerischen Einheiten
- der Einheiten und Dörfer, die der Gegner vom Spieler übernommen hat

Jedes mal, wenn ein Dorf oder eine Einheit vom Gegner übernommen und anschließend zurückerobert wird, so zählt dies jeweils als an den Gegner verloren und als vom Gegner übernommen.

Desweiteren wird ein Punktwert berechnet, die die Spielweise des Spielers bewertet.

Positive Effekte:

- Anzahl der getöteten, gegnerischen Einheiten (normaler Einfluss)
- Anzahl der selbst produzierten Einheiten (normaler Einfluss)
- Anzahl der übernommen Einheiten (starker Einfluss)
- Anzahl der übernommen Dörfer (sehr starker Einfluss)
- Hoher Bonus, wenn das Spiel gewonnen wurde

Negative Effekte:

- Anzahl der verstorbenen Einheiten (normaler Einfluss)
- Anzahl der an den Gegner verlorene Einheiten (starker Einfluss)
- Anzahl der an den Gegner verlorene Dörfer (sehr starker Einfluss)

Aus den positiven Effekten wird eine Punktzahl errechnet und davon die Punktzahl, die sich aus den negativen Effekten errechnet, abgezogen. Dieses Differenz wird mit einem Faktor multipliziert, der umso größer ist, je höher die Schwierigkeitsstufe war und bildet die Punktzahl des Spielers. Das Minimum der Punktzahl ist 0.

Optional: Der Punktwert wird in einer nach Spielmodus getrennten Highscoreliste gespeichert und soll zum Weiterspielen ermutigen