

Software-Praktikum SS2011
Game Design Document
Gruppe 2

1337

Der Hundertjährige Krieg

Tutor:

Jan Hättig

Team:

Johannes Güttler

Heinke Hihn

Patrick Dold

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

1.2 Alleinstellungsmerkmal

2 Technische Merkmale

2.1 HUD

2.1.1 Einheiten-HUD

2.1.2 Stadt-HUD

2.2 Karte

2.2.1 Art

2.2.2 Feldtypen

2.2.3 Startpositionen

2.2.4 Karteneinsicht

3. Spiellogik

3.1. Optionen und Aktionen

3.2. Spielobjekte

3.2.1 Einheiten

3.2.1.1 Ausbildung und Kosten

3.2.2 Gebäude

3.2.3 Bürger

3.3 Kampfsystem

3.3.1 Belagerung

3.5 Ressourcen

3.5.1 Einsatz von Ressourcen

1. Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

„1337 – der Hundertjährige Krieg“ versetzt den Spieler in eine Zeit des Umbruchs in Europa.

Der Spieler beginnt das Spiel mit einem Pionier, mit dem er die Karte erkunden und eine der Siedlungen, die über die Karte verteilt sind, besetzen kann. Jede Siedlung besitzt ein Einzugsgebiet, so dass in der Nähe vorkommende Rohstoffe abgebaut werden. In den Städten erhält der Spieler die Möglichkeit, Gebäude wie Steinbrüche und Minen zu errichten, um seine wirtschaftliche Macht zu stärken. Durch die langsam steigende Einwohnerzahl der Stadt erhält der Spieler die Möglichkeit, den von ihm in der Stadt errichteten Gebäuden mehr Arbeiter zuzuweisen und den Rohstoffabbau zu steigern. Außerdem steigert die größere Einwohnerzahl die Steuereinnahmen, die dringend für den Unterhalt einer Armee benötigt werden. Verfügbare Einwohner können rekrutiert werden, verbrauchen aber ab diesem Zeitpunkt einen Sold. Durch das Ausbilden von Soldaten und bauen von Belagerungsmaschinerie erlangt der Spieler militärische Stärke, die genutzt werden kann, um den Gegner anzugreifen.

Hierbei spielt der Belagerungsmodus eine wichtige Rolle. Wird eine Stadt angegriffen, wird sie nach einiger Zeit von der Versorgung von Außen abgeschnitten. Dabei kann die Stadt nicht mehr auf die globalen Nahrungsreserven zugreifen, sondern nur auf das eigene Nahrungssilo, und keine eigene Nahrung (und auch keine anderen Rohstoffe) mehr produzieren. Um diesen Zustand aufrecht zu erhalten und die Stadt auszuhungern, muss sie weiterhin belagert und vom rettenden Nachschub abgeschnitten werden. Ist das Silo leer, ist die Stadt gezwungen den Belagerungsmodus zu verlassen, ist jetzt aber wieder leichte Beute für den angreifenden Spieler, der diese einnehmen oder komplett zerstören kann.

Auch bei den offenen Schlachten in 1337 ist Taktik gefragt, denn Faktoren wie Angriffs- und Rüstungstyp spielen eine entscheidende Rolle.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Anders als in vielen populären Echtzeit-Strategiespielen findet in 1337 die gesamte wirtschaftliche Entwicklung in den Siedlungen statt. Dort können auf einer begrenzten Anzahl von Bauplätzen Gebäude errichtet werden, die dem Gewinn von Rohstoffen oder der Ausbildung von Einheiten dienen. Des weiteren kann mit ihnen Forschung betrieben werden, um die Produktion bzw. die Schlagkraft zu steigern. Auch die Stadt selbst lässt sich ausbauen, um dadurch ihre maximale Einwohnerzahl und die Zahl der Bauplätze zu erhöhen. Mehr Einwohner verbrauchen aber auch mehr Nahrungseinheiten, die im Belagerungsmodus für das Überleben der Stadt essentiell sind. Der Belagerungsmodus wird automatisch aktiviert, wenn die Lebenspunkte der Stadt auf ein Viertel reduziert wurden. Durch den Belagerungszustand kann die Stadt keine weiteren Rohstoffe abbauen und ist von der äußeren Nahrungsversorgung abgeschnitten. Dafür wird die Stadt sehr verstärkt, was es dem Angreifenden Spieler erschwert, diese zu schleifen. Jetzt liegt es am belagerten Spieler, das Überleben seiner Stadt zu sichern, indem er Nahrungsmittel aus anderen Städten heranschafft. Dies geschieht mit Hilfe des Händlers, der allerdings nur langsam vorankommt. Zwischen den Spielern entsteht so neben der Belagerung ein Katz-und-Maus-Spiel, bei dem der belagerte Spieler versucht, seinen Händler zu beschützen, während sein Kontrahent versuchen wird diesen zu töten.

2 Technische Merkmale

2.1 HUD

Das Head-Up-Display besteht aus drei verschiedenen Ansichten für die Fälle, dass Einheiten, eine Stadt oder nichts ausgewählt ist.

Dabei sieht der Spieler immer am unteren Bildschirmrand links den aktuellen Stand seines globalen Ressourcenspeichers und rechts die Minimap.

2.1.1 Einheiten-HUD

Wird mindestens eine Einheit ausgewählt, wird am unteren Bildschirmrand zusätzlich zu den schon beschriebenen Anzeigen das Einheiten-HUD eingeblendet. Bei Auswahl von nur einer Einheit sieht der Spieler genaue Informationen wie die Lebenspunkte und Angriffsstärke der Einheit und hat die Möglichkeit sie zu entlassen.

Wählt man mehrere Einheiten aus werden diese als Icons angezeigt.



2.1.2 Stadt-HUD

Ist eine Stadt ausgewählt erscheint am linken Bildschirmrand ein weiteres Menü, über das der Spieler Gebäude bauen kann. Die Ressourcenanzeige wird durch die Anzahl der verfügbaren Bauplätze und der Stadtbewohner ergänzt. Solange kein Gebäude ausgewählt ist sieht der Spieler außerdem den Füllstand des Stadtinternen Nahrungsseichers und die Lebenspunkte der Stadt. An dieser Stelle wird bei Auswahl eines Gebäudes die Option geboten das Gebäude zu bauen, ein Upgrade zu machen oder Arbeiter hinein zu schicken / abzuziehen ("+" / "-").



2.2 Karte

2.2.1 Art

Die Karte des Spiels besteht aus X und Y-Koordinaten. Dabei wird die Karte beim Spielstart aus einer Datei generiert und in für den Spieler unsichtbare Felder unterteilt. Auf einem Feld können sich natürliche Ressourcen befinden, sowie von Spielern / KI gesteuerte Einheiten. Dabei besetzt eine Einheit je ein Feld, was zum Beispiel für Kampfsituationen, bei denen sich Einheiten gegenüberstehen wichtig ist. Gebäude(Städte) können mehrere Felder auf der Karte einnehmen. Dabei können Städte nur an speziellen Positionen errichtet werden, welche bei der Erzeugung der Karte vormarkiert werden.

2.2.2 Feldtypen

Auf jeder Karte gibt es mehrere Feldtypen. Diese ergeben sich einerseits durch die Umgebung(Untergrund, Wald, Ressourcen), andererseits durch Spielergebäude. Zudem wird es Wasservorkommen geben.

2.2.3 Startpositionen

Alle Spieler starten in der Mitte der Karte. Von dort aus laufen die Pioniere zu einem Siedlungspunkt und gründen dort eine Stadt.

2.2.4 Karteneinsicht

Die Spielkarte ist für den Spieler von Anfang an voll einsehbar. Dabei wird dem Spieler eine Mini-Karte zur Hand gegeben. Weiterhin gibt es eine Sichteinschränkung, so dass der Spieler lediglich das Terrain, sowie bereits zuvor von seinen Einheiten entdeckte feindliche Gebäude sieht. Feindliche Einheiten werden nur dann auf der Karte/ Minimap angezeigt, wenn der Spieler eine Eigene Einheit oder ein eigenes Gebäude in Sichtweite dieser hat.

3. Spiellogik

Das Spiel lässt sich in drei Phasen unterteilen:

- 1. Phase: Erkundung:** der Spieler sucht nach einer passenden Siedlung
- 2. Phase: wirtschaftliche Entwicklung:** es werden Produktionsstätten errichtet und ausgebaut.
- 3. Phase: Expansion:** der Spieler beginnt damit, Feinde anzugreifen, und versucht, deren Städte einzunehmen

Das zentrale Gebäude des Spiels ist die Stadt. Daher ist das Ziel, die gegnerischen Städte möglichst schnell zu erobern und seine eigenen dabei zu halten. Die Städte können nicht direkt angegriffen werden. Sie müssen belagert werden und können erst eingenommen werden, wenn der Verteidiger die Kontrolle über die Stadt, auf Grund von Nahrungsmittelknappheit, verliert.

Weiterhin ist die Zahl der Siedlungen global beschränkt. Zur Verfügung stehen acht bis zehn Siedlungsplätze, je nach Kartengröße. Jede Siedlung hat anfangs fünf Bauplätze, die mit wachsender Stufe der Stadt zunehmen. Auf der höchsten Stufe (Stufe drei) gibt es acht Bauplätze.

Der Spieler kann nicht direkt in die Stadt hineinsehen. Er sieht nur die Stadt selbst und die Einheiten, die sich stets außerhalb der Stadt befinden. Wird eine Stadt ausgewählt, werden dem Spieler die folgenden Informationen angezeigt:

Einwohner: Gesamtzahl und untätige.

Lebenspunkte: Maximale und Momentane.

Gebäude

Bauplätze

Stand des Nahrungsmittelagars

Stufe

Verfügbare Erweiterungen

Belagerungsmodus: Aus/Ein

Als Vorbild für die Stadtverwaltung und die grafische Darstellung haben wir das

Spiel "Medieval II - Total war" herangezogen. Hier ein Screenshot davon:



Die verfügbaren Einheiten werden zu bestimmten Kosten in den Gebäuden Kaserne, Stall und Werkstatt ausgebildet. Ihre Ausbildung nimmt zudem noch Zeit in Anspruch und ist in einer Warteschleife einstellbar.

Die maximale Einheitenzahl ist durch die verfügbaren Bewohner beschränkt, da zur Rekrutierung ein untätiger Bürger notwendig ist. Dabei sollen pro Stadt auf höchster Stufe 90 Bewohner zur Verfügung stehen. Davon müssen einige in den Produktionsstätten arbeiten, sodass ca. 30-50% der Bewohner zur Rekrutierung bereitstehen.

Die Steuerung der Einheiten erfolgt indirekt per Mausklick. Dabei ist das Spielfeld intern in Rechtecke unterteilt, auf denen die Einheiten stehen können.

Der Spieler erhält die Lebenspunkte als einen grünen Balken über den Einheiten angezeigt. So kann er direkt sehen, wie es um seine Truppen steht.

Des weiteren können die Einheiten in bis zu zehn Gruppen unterteilt werden, die dann per Tastaturkürzel angesprochen werden können.

Rohstoffe werden durch Produktionsstätten in den Städten abgebaut. Es gibt fünf Rohstoffe: Eisen, Holz, Stein, Gold und Nahrung. Außerdem noch zwei Bedarfsgüter,

Alkohol und Salz. Diese sind für die Entwicklung der Stadt nicht notwendig, jedoch sind die Einwohner bereit, mehr Steuern zu zahlen, wenn diese zur Verfügung gestellt werden. Daher wird es im späteren Spielverlauf wichtiger, diese Rohstoffe zu erwirtschaften, um die steigenden Kosten tragen zu können.

3.1. Optionen und Aktionen

Im Verlauf des Spieles stehen dem Spieler einige verschiedene Möglichkeiten zur strategischen und wirtschaftlichen Planung zur Verfügung. Je nach Spielstand eröffnen sich dem Spieler andere Optionen.

Zu Beginn des Spieles muss mit einem Pionier die Karte erkundet und ein freier Siedlungsplatz besetzt werden. Dabei muss man beachten, dass es nicht jede Ressource überall gibt. Diese werden also erst im späteren Verlauf des Spieles nutzbar. Durch die Ressourcenverteilung wird der Spieler gezwungen zu expandieren. Auf lange Sicht ist ein Überleben seiner Siedlungen nur so möglich. Des weiteren ist auch der Abbau von Ressourcen begrenzt.

Ist eine Siedlung gebaut, so kann sie mit verschiedenen Gebäuden ausgestattet werden. Dabei hat jede Stadt, je nach Stufe, eine begrenzte Anzahl an Bauplätzen. Durch die knappen Bauplätze in einer Stadt ist es nicht möglich, alle Gebäude zu errichten. Der Spieler muss also entscheiden, wie er seine wertvollen Ressourcen am besten investiert.

Als weiteres wichtiges Merkmal muss eine Armee ausgewogen und sorgfältig zusammengestellt sein, da jede Einheit Stärken und Schwächen hat. Außerdem ist die Größe des Heeres durch die Einwohnerzahl beschränkt, es können also nicht beliebig viele Einheiten ausgebildet werden.

3.2. Spielobjekte

Die Spielobjekte werden klassisch in Einheiten und Gebäude unterteilt.

Zu den wichtigsten Einheiten gehört der Pionier. Zu Beginn des Spieles besitzt jeder Spieler einen Pionier, der es ihm ermöglicht, eine leere Siedlung zu besetzen und dort eine Stadt zu errichten. Diese Einheit hat keine Möglichkeit, andere Einheiten anzugreifen. Damit soll verhindert werden, dass ein Spieler anfangs seinen Pionier verliert und somit nicht weiterspielen kann. Denn das Spiel gilt als verloren, sobald der Spieler weder Siedlungen noch Pioniere unter seiner Kontrolle hat.

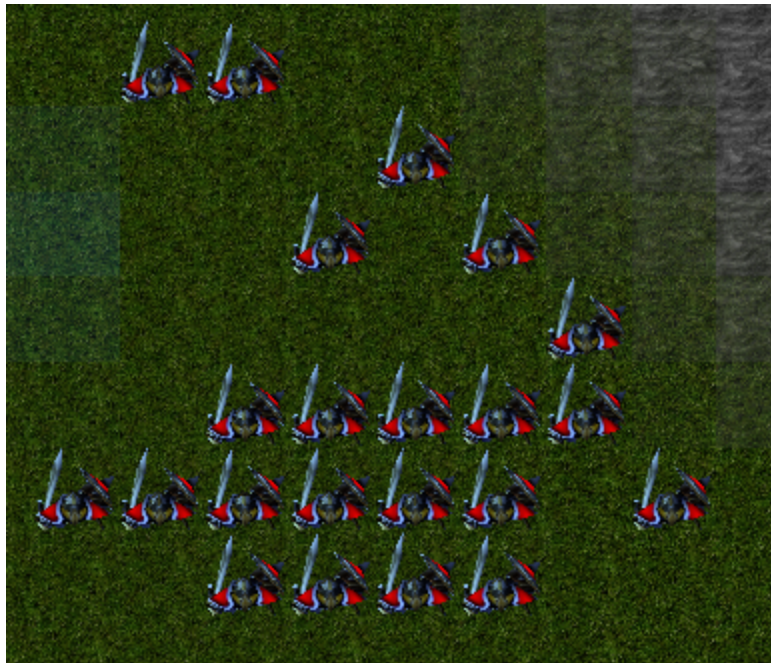
Die Bewohner stellen selbst keine direkten Einheiten dar. Sie sind weder sicht- noch steuerbar. Die einzige Information, die der Spieler über seine Einwohner erhält, ist die Anzahl und wie viele davon untätig sind. Des weiteren sieht er den Nahrungsmittelbedarf der Bewohner.

Das System der Gebäudeverwaltung unterscheidet sich von herkömmlichen Strategiespielen. Bei "1337" hat jeder Spieler eine oder mehrere Städte. Er kann im Städtemenü auf den freien Bauplätzen Gebäude errichten und die bereits bestehenden ausbauen. Dabei erhöht der Ausbau je nach Gebäudetyp entweder die Produktivität oder schaltet neue Einheiten frei. Ein direktes Auswählen der Gebäude ist nicht möglich, ihre Verwaltung erfolgt also komplett über das Städtemenü.

3.2.1 Einheiten

Die Anzahl der Einheitentypen ist relativ klein gehalten, jedoch unterscheiden sich die Einheiten in ihrem Nutzen für den Spieler. So gibt es rein defensive Einheiten, Belagerungswaffen, klassische Infanterie und Kavallerie.

Auf folgendem Screenshot sieht man einige der Schwertkämpfer:



Diese Tabelle verschafft einen kurzen Überblick über die verfügbaren Einheiten:

Name	Reichweite	Lebenspunkte	Angriffspunkte	Schadenstyp
Pionier	1	100	0	-
Schwertkämpfer	1	75	5	Hieb
Pikenier	1	75	5	Stich
Bogenschütze	5	75	5	Stich
Kavallerie	1	100	7	Hieb
Händler	1	100	-	-
Katapult	7	150	50/300	Belagerung

Schwertkämpfer

Er stellt die Grundeinheit da. Mit einer Kettenrüstung und einem Schwert bewaffnet richtet er Hiebschaden an und ist besonders anfällig gegen berittene Einheiten. Seine Nahkampfstärke kommt gegen Bogenschützen und Pikeniere zur Geltung.

Pikenier

Der Pikenier ist mit einer Pike ausgestattet und ist dadurch besonders effektiv gegen berittene Einheiten. Er nimmt von den Hiebattacken des Schwertkämpfers erhöhten Schaden.

Bogenschützen

Durch ihre Fernkampfwaffen sind sie im direkten Nahkampf nahezu nutzlos. Ihre wahre Stärke entfaltet sich erst, wenn der Gegner in größerer Reichweite steht. Bogenschützen verursachen je nach Rüstungstyp des Gegners unterschiedlich viel Schaden.

Kavallerie

Diese berittenen Einheiten sind sehr schnell. Dadurch eignen sie sich hervorragend zum Erkunden und als Verstärkung. Von Pikenieren nehmen sie erhöhten Schaden, und gegen Schwertkämpfer sind sie besonders effektiv.

Händler

Der Händler kommt zum Einsatz, wenn eine Stadt belagert wird. Der belagerte Spieler kann diesen dann in einer anderen Stadt mit Nahrungsmitteln beladen und versuchen, diese der belagerten Stadt zuzuführen, um ihr Überleben zu sichern. Auf seinem Weg muss der Händler sehr gut geschützt werden, da er selbst keine Möglichkeit besitzt sich zu verteidigen.

Katapult

Die einzige Belagerungswaffe ist das Katapult. Nur mit dieser "Einheit" lassen sich die Städte des Gegners angreifen, was sie zu einer Voraussetzung für den Sieg macht.

3.2.1.1 Ausbildung und Kosten

Ausbildung

Die Einheiten werden per Warteschlange ausgebildet. Ihre Ausbildung erfolgt im jeweiligen Gebäude. Im Verlauf des Spiels ist es möglich Einheiten wieder aufzulösen. Dadurch erhält der Spieler einen Teil der Kosten zurück.

Kosten

Folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Kosten der Einheiten.

Name	Holz	Stein	Gold	Nahrung	Eisen
Pionier	0	0	500	0	0
Schwerkämpfer	0	0	100	100	100
Pikenier	50	0	75	75	35
Bogenschütze	100	0	85	85	0
Kavallerie	0	0	130	140	100
Händler	65	0	200	140	35
Katapult	200	200	300	0	0

Ausbildungszeit und Geschwindigkeit

Diese Tabelle stellt die Ausbildungszeiten der Einheiten in Sekunden dar. Außerdem werden die verschiedenen Geschwindigkeiten in Verhältnis gesetzt.

Name	Zeit	Geschwindigkeit
Pionier	80	1
Schwerkämpfer	40	1
Pikenier	30	1
Bogenschütze	30	1
Kavallerie	60	3.0
Händler	60	1
Katapult	70	0.3

3.2.2 Gebäude

Legende:



Holz



Nahrung



Gold



Stein



Eisen



Dauer

Siedlung (500 , 500 , 0):

Die Siedlung kann an vordefinierten Punkten auf der Karte von Pionieren errichtet werden. Insgesamt wird es 8 -10 solcher Punkte, abhängig von der Kartengröße, geben. Die Siedlung hat einen bestimmten Einflussbereich. Nur Ressourcen innerhalb dieses Einflussbereichs können abgebaut werden.

Außerdem dient die Siedlung als Grundstein für weitere Gebäude. Sie hat zu Beginn Platz für fünf Gebäude, was durch den Ausbau der Siedlung zur Stadt erhöht werden kann. Die Stadt wiederum kann zur Metropole ausgebaut werden. Jeder Ausbau erhöht die Anzahl der Bauplätze, die Größe des Lagers, die Lebenspunkte und die Anzahl der Bürger der Siedlung.

Auf den Bauplätzen können verschiedene Gebäude errichtet werden. Da es 14 verschiedene Gebäudetypen gibt, man jedoch bei einer voll ausgebauten Metropole maximal acht Bauplätze zur Verfügung hat, muss man sich gut überlegen, welche Gebäude man errichtet. Die Gebäude selbst können weiter ausgebaut werden, was verschiedene Boni zur Folge hat.

Name	Stufe	Bauplätze	Lagergröße	Bürger	Lebenspunkte
Siedlung	1	5	100	30	3000
Stadt	2	6	200	60	4000
Metropole	3	8	300	90	5000

Kaserne**(300 , 250 , 60 )**

Die Kaserne dient als Ausbildungsplatz für Infanterie. Hier können Schwertkämpfer, Pikeniere und Bogenschützen ausgebildet und verbessert werden.

Stufe	Bildet aus	Forschungen
1	Schwertkämpfer	Stufenerhöhung
2	Pikenier, Bogenschütze	Langbogen, Stufenerhöhung
3 - ∞		Stufenerhöhung

Stall

(400 🧱, 300 🪨, 80 🕒)

Der Stall dient als Ausbildungsplatz für Kavallerie. Außerdem können Verbesserungen für diese Einheit erforscht werden.

Stufe	Bildet aus	Forschung
1	Kavallerie	Hufeisen, Stufenerhöhung
2		Rossharnisch, Stufenerhöhung
3 - ∞		Stufenerhöhung

Werkstatt

(400 🧱, 400 🪨, 80 🕒)

Die Werkstatt bildet Belagerungswaffen aus und bietet Forschungen für diese.

Stufe	Bildet aus	Forschung
1	Rammbock	Eisenplatten, Stufenerhöhung
2	Katapult	Brandgeschosse, Stufenerhöhung
3 - ∞		Stufenerhöhung

Akademie

(250 🧱, 400 🪨, 100 🕒)

Die Akademie dient zum Ausbilden von Händlern und erforschen verschiedener Upgrades.

Stufe	Bildet aus	Forschung
1	Händler	Ingenieur, Stufenerhöhung
2		Kanalisation, Flaschenzug, Stufenerhöhung
3		Ergebenheit, Stufenerhöhung
4 - ∞		Stufenerhöhung

Steinbruch

(200 🧱, 30 🕒)

Der Steinbruch erzeugt die Ressource Stein. Wie viel Stein produziert wird, hängt von

der Anzahl Bürger, die dem Steinbruch zugewiesen sind, ab.

Stufe	Produktion	max. Bürger	Forschung
1	2 pro Bürger	6	Stufenerhöhung
2 - ∞		+2	Stufenerhöhung

Holzfällerlager

(100 , 30 )

Das Holzfällerlager produziert die Ressource Holz. Wie viel Holz produziert wird, hängt von der Anzahl Bürger, die dem Holzfällerlager zugewiesen sind, ab.

Stufe	Produktion	max. Bürger	Forschung
1	3 pro Bürger	6	Stufenerhöhung
2 - ∞		+2	Stufenerhöhung

Jagdhütte

(150 , 50 , 30 )

Jagdhütte erzeugt die Ressource Nahrung. Wie viel Nahrung produziert wird, hängt von der Anzahl Bürger, die der Jagdhütte zugewiesen sind, ab.

Stufe	Produktion	max. Bürger	Forschung
1	3 pro Bürger	6	Stufenerhöhung
2 - ∞		+2	Stufenerhöhung

Eisenmine

(150 , 100 , 40 )

Dient dem Abbau von Eisenerz, das für die Herstellung von Rüstungen und Waffen benötigt wird. Wie viel Eisen produziert wird, hängt von der Anzahl Bürger, die der Eisenmine zugewiesen sind und der Anzahl Eisenvorkommen innerhalb des Einflussbereichs der Stadt, ab.

Stufe	Produktion	max. Bürger	Forschung
1	3 pro Bürger	6	Stufenerhöhung
2 - 4		+2	Stufenerhöhung

Waffenschmiede

(200 , 300 , 60 )

In der Waffenschmiede können für jede der drei Angriffsarten (Hieb, Stich und Belagerung) Upgrades erforscht werden. Sie erhöhen den Schaden aller Einheiten. Die benötigten Ressourcen verdoppeln sich mit jedem weiteren Upgrade.

Stufe	Forschung
1-4	Stichschaden erhöhen, Hiebschaden erhöhen, Belagerungsschaden erhöhen

Rüstungsschmiede

(200 , 200 , 60 )

In der Rüstungsschmiede können für jede der zwei Rüstungsarten (Leder und Kette) Upgrades erforscht werden. Sie erhöhen die Verteidigungswerte aller Einheiten. Die benötigten Ressourcen verdoppeln sich mit jedem weiteren Upgrade.

Stufe	Forschung
1-4	Kettenrüstung verstärken, Lederrüstung verstärken

Stadtmauer

(50 , 500 , 40 )

Die Stadtmauer ist ein defensives Gebäude, das die Lebenspunkte einer Stadt erhöht. Sie kann mit Bogenschützen besetzt werden, die auf feindliche Einheiten schießen

Stufe	Lebenspunkte der Stadt
1	+10000
2	+10000
3	+10000

3.2.3 Bürger

Jede Stadt kann eine bestimmte Anzahl Bürger beheimaten. Wie vielen Bürgern eine Stadt Obdach geben kann, hängt von deren Ausbau ab. Die Bürger einer Stadt werden unterteilt in beschäftigte und untätige Bürger. Bürger können einem

bestimmten Gebäude zugewiesen werden, um dessen Produktivität zu erhöhen. Sie können den Gebäuden Steinbruch, Holzfällerlager, Jagdhütte, Eisenmine, Saline und Schnapsbrennerei zugewiesen werden, um deren Produktivität zu erhöhen. Des weiteren werden untätige Bürger für die Ausbildung von militärischen Einheiten verwendet. Sind keine untätigen Bürger in einer Stadt vorhanden, so kann man keine weiteren Streitkräfte ausbilden.

3.3 Kampfsystem

Das Kampfsystem basiert auf der in Rechtecke unterteilten Karte. Dabei greift die eigene Einheit je nach Reichweite die feindliche Einheit im nächsten Rechteck an. Die Kampfanimation beschränkt sich nur auf das Schlagen der Einheit. Pro Schlag werden dem Gegner Lebenspunkte abgezogen. Dem Spieler werden die Lebenspunkte seiner Einheiten direkt über diesen in einem grünen Balken angezeigt.

Die feindlichen Einheiten werden solange verfolgt, bis sie getötet werden, sie im Nebel des Krieges verschwinden oder der Spieler das Verfolgen mittels eines neuen Befehls abbricht.

Gruppieren: Mehrere Einheiten können in Gruppen von bis zu 15 Mitgliedern zusammengefasst werden. Diese lassen sich über die Tasten 0-9 anwählen.

Die verschiedenen Einheiten reagieren auf die Schadenstypen unterschiedlich und nehmen von manchen Quellen mehr Schaden. Dabei gelten folgende Wirkungsketten:

Einheit	Schadenstyp	Rüstungstyp
Schwertkämpfer	Hieb	Kette
Pikenier	Stich	Kette
Bogenschütze	Stich	Leder
Kavallerie	Hieb	Kette
Katapult	Belagerung	-
Händler	-	-

Schadensboni werden nach folgendem Prinzip verteilt:

Angreifer	Verteidiger	Bonus
Hieb	Kette	0%
Hieb	Leder	15%
Stich	beritten	15%
Stich	Leder + Infanterie	10%
Stich	Kette + Infanterie	0%
Belagerung	Einheiten	-80%
Belagerung	Gebäude	500%

Da die Soldaten aus freien Bewohnern rekrutiert werden, ist ihre Anzahl beschränkt. So kommt man höchstens auf etwa 70 Einheiten.

3.3.1 Belagerung

Zentrales Ziel im Spiel ist es, die gegnerischen Städte zu vernichten oder einzunehmen. Es muss also eine Möglichkeit geben die Städte so lange zu belagern, bis sie eingenommen werden können.

Wird eine Stadt angegriffen, so schaltet sie in den Belagerungsmodus um, wenn die Lebenspunkte bei 25% liegen. In diesem Zustand können keine Gebäude gebaut werden. Die Einwohner erhalten aus den globalen Ressourcen keine Nahrung und müssen von der Nahrung in den Lagern leben. Je nach Größe des Lagers hält eine Stadt der Belagerung länger oder kürzer Stand.

Ziel des Angreifers ist es also die Versorgungswege zu dieser Stadt weitestmöglich zu kappen. Dies kann durch gezieltes platzieren von Einheiten auf den Handelsstraßen geschehen. So kann der Verteidiger seine Händler mit Rohstoffen nicht mehr sicher in seine Stadt bringen.

Als Verteidiger hingegen muss man versuchen den Gegner beispielsweise durch Kampfhandlungen so abzulenken, dass die eigenen Händler in die Städte kommen, bevor diese fallen.

Sollte es dem Verteidiger nicht gelingen seine Bewohner mit Nahrung zu versorgen, so kommt es, sobald die Lager leer, sind zu Unruhen in der Stadt. Dies wird durch ein Icon

über der Stadt angezeigt. Nach einer gewissen Zeit werden die Unruhen immer heftiger und die Bewohner fangen an zu revoltieren. Sollte bis dahin noch immer keine Nahrung beschafft worden sein, verliert der Verteidiger die Kontrolle über seine Stadt und sie kann nun mühelos vom Angreifer eingenommen oder zerstört werden.

3.5 Ressourcen

In "1337" gibt es zwei Arten von Rohstoffen: Naturressourcen und Gold.

Gewinnung von Naturressourcen:

Die in der Natur vorkommenden Ressourcen Nahrung, Holz, Stein und Eisen können durch folgende Kartenfelder gewonnen werden: Nahrung und Holz durch Wald, Stein durch Felsen, Eisen durch Erzadern, Salz durch Salzadern und Zuckerrohr durch Plantagen.

Oben genannte Ressourcen werden erwirtschaftet, wenn ihr entsprechendes Feld innerhalb des Einflussbereichs einer spielereigenen Stadt liegt. Jeweils nach einer bestimmten Zeit erwirtschaftet die Stadt alle Ressourcen, deren Felder in ihrem Einflussbereich liegen. Die jeweilige Anzahl hängt davon ab, mit wievielen Arbeitern das entsprechende Produktionsgebäude besetzt wurde. Siehe den Abschnitt über Gebäude für deren Einfluss auf die Rohstoffgewinnung.

Gewinnung von Gold

Gold wird als Steuer von untätigen Bürgern und Bürgern in den Produktionsgebäuden eigener Städte gewonnen. Dabei wird pro Bürger ein Goldstück erhoben. Die Steuern werden kontinuierlich in allen Städten eingetrieben. Besitzt ein Spieler Salz oder Zuckerrohr, erhöht sich die Goldproduktion in allen Städten um 10%. Besitzt er beides, dem entsprechend um 20%.

Erschöpfung von Abbauplätzen

Von jedem Rohstoff-Abbaufeld können ca 10000 Einheiten einer Ressource erwirtschaftet werden. Anschließend ist der Abbau erschöpft, sodass sich Wald, Fels, Ader etc. auflösen und ein leeres Feld zurücklassen.

Globaler Speicher

Sobald eine der Ressourcen erwirtschaftet wird, fließt sie direkt in die "Taschen" des Spielers, d.h. die Ressourcen werden global gelagert und nicht lokal in den Städten. Auch wenn Ressourcen in den Städten zur Produktion eingesetzt werden, kommen diese direkt aus dem globalen Lager des Spielers. Eine Ausnahme stellt der städtische Nahrungsspeicher für Belagerungen dar (siehe unten).

3.5.1 Einsatz von Ressourcen

Gold als Unterhalt für Einheiten

Um Einheiten jeglicher Art für sich kämpfen zu lassen, muss man ihnen auch einen Sold anbieten. Deshalb werden dem Spieler kontinuierlich Unterhaltskosten für seine Einheiten abgezogen. Diese richten sich natürlich nach der Anzahl der Einheiten, aber auch nach ihrer Art, denn manche Einheiten verlangen für ihre Stärke auch mehr Sold als andere schwächere Einheiten. Der Sold ist für jede Einheit in der Einheitentabelle angegeben.

Gold und Naturressourcen in der Produktion

In den eigenen Städten können Einheiten und Gebäude hergestellt werden. Dafür muss man allerdings Baukosten zahlen und die nötigen Ressourcen abgeben. Zusätzlich kann in den verschiedenen Gebäuden noch Forschung betrieben werden, die wieder Ressourcen erfordert (Genaueres dazu siehe Abschnitt 3.4 Forschungen und Verbesserungen). Neben den Ressourcen erfordert die Produktion auch eine gewisse Bauzeit. Militärische Einheiten werden zudem aus den Reihen der Stadtbewohner rekrutiert, was die Bevölkerungszahl der Stadt senkt. Durch das Abreißen von Gebäuden und Auflösen von Einheiten kann die Stadt einen Teil der Ressourcen zurückgewinnen.

Nahrung

Über die Zeit hinweg müssen die Einwohner jeder Stadt ernährt werden. Dabei wird pro Bürger eine Nahrungseinheit vom Spielerkonto abgezogen.

Beim Ausbau der Stadt steigt die maximale Einwohneranzahl und damit langsam auch der Nahrungsbedarf.

Falls eine Stadt nicht genügend Nahrung für ihre Bürger erhält, wird zunächst die Reserve für Belagerungen angezapft (siehe Nahrungslager für Belagerungen). Ist diese leer, schrumpft die Einwohnerzahl jeweils um 10%.

Nahrungslager für Belagerungen

Jede Stadt unterhält ein eigenes Nahrungslager, das für Belagerungszeiten gefüllt wird. Der Spieler selbst hat auf diese Reserve keinerlei Kontrolle (die Bürger vertrauen lieber auf ihre eigenen Strategien, wenn es um die Existenz geht), kann sie aber im Stadt-Interface einsehen. Von der Nahrung, die die Einwohner einer Stadt verzehren, werden 10% berechnet und für die Reserve verlangt, sodass der Spieler dafür noch etwas mehr von seinem globalen Speicher abgeben muss, bis die Nahrungsspeicher der Städte gefüllt sind.

Belagerung und Ressourcen

Tritt eine Stadt in den Belagerungsmodus ein, so hat dies tiefgreifende Veränderungen auf die Ressourcen: Da die Stadt nun komplett abgeschottet ist, erhält man von ihr weder Ressourcen, noch kann man ihr auf normalem Wege welche bereitstellen (bis auf Nahrung durch den Händler). Das bedeutet: Verlust an Steuer- und Ressourceneinnahmen, keine Produktion in der betroffenen Stadt, aber auch keine Ernährung ihrer Einwohner durch den Spieler. Stattdessen ernährt sich die Stadt zunächst von ihrer Reserve (siehe Nahrungslager für Belagerungen).

