



Gruppe 9:

Marc Ingold
Johannes Marx
Stefan Möhrle
Nino Ribeiro-Silveira
Matthias Urban

Tutor:

Maximilian Rohland

27. Juni 2015

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept.....	3
1.1 Zusammenfassung des Spiels	3
1.2 Alleinstellungsmerkmal	3
2. Benutzeroberfläche	4
2.1 Spieler-Interface	4
2.2 Menü-Struktur	5
3. Technische Merkmale	6
3.1 Verwendete Technologien	6
3.2 Mindestvoraussetzungen	6
4. Spiellogik	7
4.1 Optionen & Aktionen.....	7
4.2 Spielobjekte.....	16
4.2.1 Die Attribute.....	16
4.2.2 Die Gebäude.....	17
4.2.3 Die Einheiten.....	19
4.2.4 Das Kampfsystem.....	24
4.3 Geländetypen, Ländereien, Regionen und die Karte	24
4.4 Die Ressource - Gold.....	25
4.5 Spielstruktur	25
4.6 Karten	26
4.7 Statistiken	27
4.8 Achievements	28
5. Screenplay	29
5.1 Konzeptzeichnungen	29

1. Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Es ist ein ewig andauernder Krieg zwischen zwei Königreichen um die knappen Ressourcen des Kontinents. Risk of War ist ein 3D-Echtzeit-Strategiespiel, welches auf dem Brettspielklassiker Risiko aufbaut. In Risk of War musst du deinem Reich zu seinem rechtmäßigen Ruhm verhelfen und den Kontinent endlich unter deinem Banner vereinen. Erobere neue Ländereien, rekrutiere mit dem erbeuteten Gold weitere Einheiten und überwältige deinen Gegner. Verschiedene Geländearten, strategische Objekte und Einheitentypen erlauben dir ein nie langweilig werdendes Spielerlebnis und die Anwendung verschiedener Taktiken. Bringe mehrere zusammenhängende Ländereien unter deine Kontrolle um zusätzliches Gold und individuelle Fähigkeiten für deine Truppen zu erhalten. Für noch mehr Individualität kannst du auch deine Einheiten verbessern und so den entscheidenden Vorteil gewinnen. Das Kartensystem erlaubt es dir nach Eroberungen verschiedene Boni einzusetzen und so in kritischen Momenten deinen Gegner zu überraschen oder eine schon verloren geglaubte Länderei doch noch zu halten.

Risk of War bringt Risiko auf ein neues Level mit endlosen Möglichkeiten. Du spielst gegen eine anspruchsvolle KI, die alles tun wird um deinen Eroberungszug zu verhindern. Hinter dem Nebel des Krieges können überall Einheiten lauern um deinen Vormarsch abzufangen. Hast du das Zeug dazu als legendärer Kriegsführer deine Truppen zum Sieg zu führen oder wirst du unter dem Druck zusammenbrechen? Finde es heraus in Risk of War!

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Risk of War ist eine Echtzeit-Risikoadaption, welches das Flair des Spiels erhält, aber mit Hilfe von frei beweglichen Einheiten ein weitaus immersiveres und dynamischeres Spielerlebnis bietet. Das Kartensystem, welches ebenfalls das Brettspiel zum Vorbild hat, bietet weitere Möglichkeiten ins Spielgeschehen einzugreifen, etwa durch zusätzliche Einheiten oder kurzzeitige Verbesserungen der Produktion oder der Truppen. Dadurch wird kein Spiel wie das vorherige ablaufen und nie an Spaß verlieren.

2. Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface



Abb. 2.1: Schematisches Spieler-Interface (Ingame-Grafik – früher Status).

Das Spieler-Interface besteht aus vier Hauptbereichen. Die Position dieser Bereiche kann man Abb. 2.1 entnehmen. Der erste Bereich befindet sich am oberen Bildschirmrand. Er besteht aus dem **Menü-Button (E)** und der Anzeige für die **Statusinformationen (A)**, welche folgende Dinge enthält:

- die Spieldauer
- die Anzahl eigener / neutraler / gegnerischer Ländereien
- die Anzahl der eigenen Einheiten auf dem Feld
- die Goldreserven

In der Mitte des Bildschirms ist eine **Länderei (D)** zu sehen.

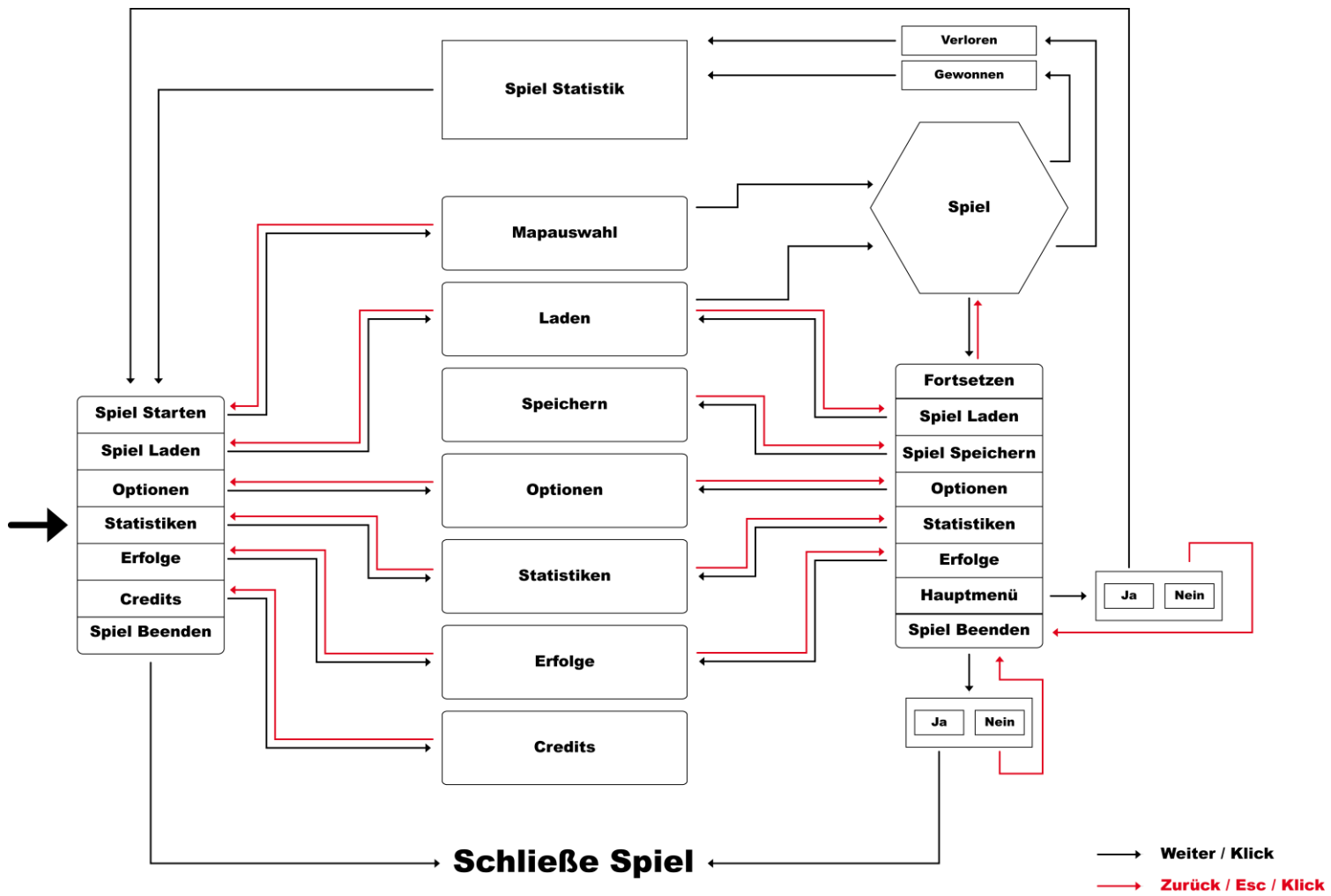
Der zweite Bereich befindet sich am rechten unteren Bildschirmrand. Dieser Bereich bildet die klassische **Minimap (B)**. Sie bietet dem Spieler auf einen Blick eine Übersicht über die gesamte Karte, Einheitenbewegungen und Zugehörigkeit der Ländereien. Auch werden hier Nachrichten über wichtige Ereignisse, wie beispielsweise der Versuch des Gegners eine eigene Länderei zu erobern, in Form von visuellen Effekten angezeigt.

Der dritte Bereich befindet sich mittig am unteren Bildschirmrand. Hier werden sowohl die **Aktionenleiste (C)** als auch die **Gruppenverwaltung (F)** angezeigt. Die Aktionenleiste beinhaltet mögliche Handlungen, die mit den gerade ausgewählten Einheiten und / oder Gebäuden ausführbar sind. Dazu gehören unter Anderem das Ausbilden neuer Einheiten oder die Benutzung aktiver Fähigkeiten der verschiedenen Einheitentypen.

Die Gruppenverwaltung zeigt für jede erstellte Gruppe eine Auswahlfläche an. Sollte keine Gruppe existieren, so wird auch nichts angezeigt.

Der vierte und letzte Bereich befindet sich mittig am linken Bildschirmrand. Hier wird die **Kartenverwaltung (G)** angezeigt. Diese ermöglicht die Interaktion mit den erbeuteten Karten. Für jeden Kartentyp gibt es einen Button, der nur nutzbar ist, wenn mindestens eine Karte des Typs vorhanden ist und den Kartenbonus aktiviert.

2.2 Menü-Struktur



3. Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Cinema 4D
- Visual Studio
- XNA
- Resharper
- Google docs
- Office 2010
- C#
- Trac
- SVN
- .NET Framework
- Entity Framework
- SQLite

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 7
- Quad-Core Prozessor 2.4 Ghz
- 2 GB Ram
- Direct X 10 fähige Grafikkarte
- Maus

4. Spiellogik

4.1 Optionen & Aktionen

Tabelle 4.1: Optionen und Aktionen

<u>ID: Name</u>	<u>Akteure</u>	<u>Ereignisfluss</u>	<u>Anfangs- bedingungen</u>	<u>Abschluss- bedingungen</u>
00. Navigieren (Scroll)	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler fährt mit der Maus zu einem der Ränder des sichtbaren Bereichs. <u>2.</u> Die Kamera fährt so lange in diese Richtung, bis das Ende der Karte erreicht ist.	keine	Die Kamera bewegt sich.
00.a. Navigieren (Zoom)	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler betätigt das Mausrad. <u>2.</u> Die Kamera bewegt sich näher zur Karte oder entfernt sich von ihr.	keine	Die Kamera bewegt sich.
01. Auswählen	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf ein auswählbares Objekt (Einheit, Gebäude). <u>2.</u> Das angeklickte Objekt gilt nun als ausgewählt. Die vorherige Auswahl ist nicht mehr gültig. <u>3.</u> Das ausgewählte Objekt wird visuell hervorgehoben, indem ein grüner Kreis am Boden erscheint. <u>4.</u> Die Aktionenleiste zeigt nun spezielle Buttons für Aktionen, die mit der Auswahl ausgeführt werden können, an.	keine	Das ausgewählte Objekt ist visuell hervorgehoben. Die Aktionenleiste zeigt für die Auswahl zugeschnittene Buttons an.
01.a. Zur Auswahl Hinzufügen	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf ein auswählbares Objekt (Einheit, Gebäude) und hält gleichzeitig die Umschalt-Taste gedrückt. <u>2.</u> Das angeklickte Objekt gilt nun als ausgewählt und wird zu der vorherigen Auswahl hinzugefügt. Falls vorher keine Objekte ausgewählt waren wird nur die angeklickte Einheit ausgewählt. <u>3.</u> Die nun erweiterte Auswahl wird visuell hervorgehoben. (Siehe 01 Auswählen) <u>4.</u> Die Aktionsleiste zeigt spezielle Buttons für Aktionen,	keine	Die ausgewählten Objekte sind visuell hervorgehoben. Die Aktionenleiste zeigt für die Auswahl zugeschnittene Buttons an.

		die mit der Auswahl ausgeführt werden können, an. <u>Ausnahme 4a:</u> Es befinden sich Einheiten und Gebäude in der gleichen Auswahl. Es werden die Aktionen der Einheiten angezeigt.		
02. Mehrfachauswahl	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das Spielfeld und hält diese gedrückt. <u>2.</u> Der Spieler zieht mit der Maus ein Rechteck auf. <u>3.</u> Der Spieler lässt die Maus wieder los. Alle Einheiten im Rechteck werden ausgewählt. (Siehe 01. Auswählen)	keine	Alle Einheiten im aufgezogenen Rechteck sind ausgewählt.
02.a Mehrfachauswahl mit Hinzufügen.	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das Spielfeld und hält gleichzeitig die Maustaste und Umschalt gedrückt. <u>2.</u> Der Spieler zieht mit der Maus ein Rechteck auf. <u>3.</u> Der Spieler lässt die Maustaste wieder los. Alle Einheiten im Rechteck werden zu der vorherigen Auswahl hinzugefügt. Falls vorher keine Einheiten ausgewählt waren werden nur die im Rechteck befindlichen Einheiten ausgewählt. (Siehe 01. Auswählen)	keine	Alle Einheiten im aufgezogenen Rechteck werden zur vorherigen Auswahl hinzugefügt. ODER Alle Einheiten im aufgezogenen Rechteck sind ausgewählt.
03. Auswahl aufheben	Spieler	1. Der Spieler klickt in der Aktionenleiste auf den Button "Auswahl Aufheben". 2. Die aktuelle Auswahl ist nicht mehr gültig. Die Aktionsleiste zeigt keine Aktionen an. ODER 1. Der Spieler klickt auf ein freies Feld der Karte. 2. Die aktuelle Auswahl ist nicht mehr gültig. Die Aktionsleiste zeigt keine Aktionen an.	Einheiten und / oder Gebäude sind ausgewählt. Damit erscheint der Button "Auswahl aufheben" in der Aktionenleiste.	Kein Objekt ist ausgewählt und die Aktionsleiste ist leer.
04. Laufen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Punkt in dem Spielfeld. 2. Die ausgewählten Einheiten	Der Spieler muss mindestens eine Einheit ausgewählt	Die ausgewählten Einheiten befinden sich am Zielpunkt.

		bewegen sich ausgehend von ihrer aktuellen Position auf den angeklickten Punkt in der Welt. - Ist der Zielpunkt nicht erreichbar, versuchen die ausgewählten Einheiten den Punkt auf der Karte zu erreichen, welcher noch begehbar und dem angeklickten Punkt am nächsten ist. - Die Einheiten gelangen immer auf dem schnellsten Weg zum Ziel - Die Einheiten umlaufen Hindernisse rechtzeitig 4. Während des Laufens wird das sichtbare Gebiet ständig aktualisiert. 5. Die Einheiten erreichen den Zielpunkt.	haben.	ODER Die Einheiten befinden sich an dem Punkt auf der Karte, der noch begehbar ist und dem ausgewählten Punkt am nächsten ist.
05. Sterben	Spiel	<u>1.</u> Die Einheit wird vom Spielfeld genommen. <u>2.</u> Falls die Einheit, die letzte lebende in einer Gruppe war, so wird diese und ihr zugehöriger Button entfernt. Die Gruppe gilt als vollständig ausgelöscht.	Eine Einheit hat keine Lebenspunkte mehr.	Die Einheit ist nicht mehr auf dem Spielfeld. Falls die Einheit, die letzte lebende in einer Gruppe war, so wird diese und ihr zugehöriger Button entfernt. Die Gruppe gilt als vollständig ausgelöscht.
06. Angreifen	Spiel	<u>1.</u> Die Einheit greift den Gegner an. Die Angriffsgeschwindigkeit hängt von der jeweiligen Einheit ab. Dabei werden der angegriffenen Einheit Lebenspunkte in Höhe des Schadens der angreifenden Einheit abgezogen. <u>2.</u> Wenn die Lebenspunkte der angegriffenen Einheit 0 erreicht hat, stirbt diese. (Siehe 05. Sterben) Die angreifende Einheit beginnt andere feindliche Einheiten in der Nähe anzugreifen. Sind in ihrem Sichtradius keine feindlichen Einheiten mehr, so bleibt die angreifende Einheit stehen. Der Angriffs-befehl ist aufgehoben. <u>3.</u> Verlässt die angegriffene Einheit den Angriffsradius (hängt vom Einheitentyp ab) der	Eine Einheit muss einen aktiven Angriffsbefehl auf eine noch lebende feindliche Einheit haben und befindet sich in Angriffsreichweite.	Die angegriffene Einheit stirbt. Die angreifende Einheit greift weitere feindliche Einheiten in der Nähe an. ODER Die angreifende Einheit bleibt stehen. Ihr Angriffsbefehl ist aufgehoben.

		angreifenden Einheit, verfolgt letztere die erstere bis diese wieder in Reichweite ist und beginnt wieder mit 06.1. <u>Ausnahme 3a:</u> Die angreifende Einheit kann die angegriffene Einheit nicht erreichen. Die angreifende Einheit sucht sich in ihrer Umgebung eine andere feindliche Einheit und beginnt mit 06.1. Falls sich keine feindliche Einheit im Sichtradius der angreifenden Einheit befindet, bleibt diese stehen.		
07. Angriffs-befehl erteilen	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Einheit. <u>2.</u> Alle ausgewählten Einheiten begeben sich so nah an die angeklickte Einheit, bis diese in ihrem Angriffsradius ist. <u>3.</u> Die ausgewählten Einheiten beginnen die angeklickte Einheit anzugreifen. (Siehe 06. Angreifen)	Der Spieler muss mindestens eine eigene Einheit ausgewählt haben. Mindestens eine feindliche Einheit muss auf dem Spielfeld sein.	Die ausgewählten Einheiten greifen die angeklickte Einheit an.
07.a Angriffs-Bewegung befehlen	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler hält die Taste „A“ gedrückt und klickt mit der linken Maustaste in irgendeinen Bereich der Karte. <u>2.</u> Alle ausgewählten Einheiten begeben sich zu diesem Punkt auf der Karte. <u>3.</u> <u>Fall 1:</u> Unterwegs treffen die eigenen Einheiten auf mindestens eine feindliche Einheit. Die eigenen Einheiten brechen den Bewegungsbefehl ab und greifen die feindliche Einheit an. (Siehe 07 Angreifen) <u>Fall 2:</u> Die eigenen Einheiten treffen unterwegs keine feindlichen Einheiten. Die eigenen Einheiten bewegen sich zum Ziel. (Siehe 04 Laufen)	Der Spieler muss mindestens eine eigene Einheit ausgewählt haben.	Die eigenen Einheiten greifen die feindlichen Einheiten an. ODER Die eigenen Einheiten bewegen sich zum Ziel.

08. Automatisches Angreifen umschalten	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken Maustaste in der Aktionenleiste auf den Button "Automatisches Angreifen umschalten" <u>2.</u> <u>Fall 1:</u> Automatisches Angreifen ist bei den meisten Einheiten momentan aktiviert (Standarteinstellung): Automatisches Angreifen wird für alle ausgewählten Einheiten auf Gegenangriff umgestellt. <u>Fall 2:</u> Automatisches Angreifen ist bei den meisten Einheiten momentan auf Gegenangriff gestellt: Automatisches Angreifen wird für alle ausgewählten Einheiten aktiviert.	Der Spieler hat mindestens eine Einheit ausgewählt	Für alle ausgewählten Einheiten gilt: (Automatisches Angreifen ist aktiviert. ODER Automatisches Angreifen ist auf Gegenangriff gestellt.) UND Das Icon in der Aktionenleiste hat sich entsprechend verändert.
09. Automa- tisches Angreifen.	Spiel	<u>Fall 1:</u> Automatisches Angreifen bei einer Einheit ist aktiviert. <u>1.</u> Feindliche Einheiten begeben sich in Sichtweite. <u>2.</u> Die Einheit erhält automatisch einen Angriffsbefehl auf diese feindlichen Einheiten und beginnt diese anzugreifen. (Siehe 06. Angreifen) <u>Fall 2:</u> Automatisches Angreifen bei einer Einheit ist auf Gegenangriff gestellt. <u>1.</u> Eine feindliche Einheit beginnt die eigene Einheit anzugreifen. <u>2.</u> Die Einheit erhält automatisch einen Angriffsbefehl auf diese feindliche Einheit und beginnt diese anzugreifen. (Siehe 06. Angreifen)	Automatisches Angreifen ist bei einer Einheit aktiviert und feindliche Einheiten begeben sich in Sichtweite. ODER Automatisches Angreifen einer Einheit ist auf Gegenangriff gestellt und eine feindliche Einheit greift diese an.	Die eigene Einheit erhält einen Angriffsbefehl auf die gegnerische Einheit und greift diese an.
10. Position Halten	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler betätigt in der Aktionsleiste den Button „Position halten“. <u>2.</u> Automatisches Angreifen wird die alle ausgewählten Einheiten auf Gegenangriff gestellt. <u>3.</u> Die Einheiten bleiben stehen, falls sie sich in Bewegung befanden.	Der Spieler hat mindestens eine eigene Einheit ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten bleiben an ihrer Position. ODER Die ausgewählten Einheiten reagieren auf Angriffe mit einem Gegenangriff (Siehe 09)

				Automatisches Angreifen)
11. Einheiten ausbilden	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken Maustaste in der Aktionenleiste auf einen der Buttons „<Einheiten Name> ausbilden“. <u>2.</u> <u>Fall 1:</u> Der Spieler hat genügend Gold um die Einheit auszubilden: Das benötigte Gold wird dem Spieler abgezogen. Die Einheit wird in die Ausbildungs- warteschlange eingefügt. Wenn die Einheit an der ersten Stelle der Warteschlange ist, wird sie ausgebildet. Ist die Ausbildungszeit abgelaufen, so erscheint sie vor der Burg oder Kaserne. Falls ein Sammelpunkt festgelegt wurde läuft die ausgebildete Einheit zu diesem Punkt. <u>Fall 2:</u> Der Spieler hat nicht genügend Gold: Ein Hinweiston ertönt.	Die Burg oder eine Kaserne ist ausgewählt	Die auszubildende Einheit wird in die Ausbildungswarteschlange eingefügt und erscheint schließlich auf dem Spielfeld neben der Burg oder Kaserne. ODER Die auszubildende Einheit wird in die Ausbildungswarteschlange eingefügt, erscheint schließlich auf dem Spielfeld neben der Burg oder Kaserne und läuft zu dem festgelegten Sammelpunkt. ODER Ein Hinweiston ertönt.
12. Sammelpunkt festlegen	Spieler	<u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken Maustaste in der Aktionenleiste auf den Button "Sammelpunkt festlegen". <u>2.</u> Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Punkt auf dem Spielfeld. <u>3.</u> Der Sammelpunkt ist nun auf die angeklickte Stelle gesetzt.	Burg oder eine Kaserne ist ausgewählt.	Sammelpunkt gesetzt. Alle neu ausgebildeten Einheiten laufen zu diesem Sammelpunkt. (Siehe: 04. Laufen)
13. Gold sammeln	Spiel	Für jede vom Spieler eroberte Länderei (einschließlich der Länderei mit der Burg) welche durch andere, bereits eroberte Ländereien, mit der Burg verbunden ist, erhält der Spieler pro Sekunde eine gewisse Menge Gold, die von der Länderei abhängt.	keine	Der Spieler erhält Gold.

14. Länderei neutralisieren	Spiel	<u>1.</u> Eine Fortschrittsanzeige erscheint über der Länderei. Solange sich mehr eigene als gegnerische Einheiten auf der Länderei befinden, füllt sich die Fortschrittsanzeige langsam. <u>2.</u> Ist die Fortschrittsanzeige halb gefüllt ist die Länderei neutralisiert. Weder der Spieler noch der Gegner erhalten Gold oder Boni dieser Länderei.	Auf einer feindlichen Länderei sind mehr eigene als feindliche Einheiten.	Die Länderei ist neutral.
15. Länderei einnehmen	Spiel	<u>1.</u> Eine Fortschrittsanzeige erscheint über der Länderei. Solange sich mehr eigene als gegnerische Einheiten auf der Länderei befindet, füllt sich die Fortschrittsanzeige langsam. <u>2.</u> Ist die Fortschrittsanzeige komplett gefüllt ist die Länderei eingenommen. <u>3.</u> <u>Fall 1:</u> In der eingenommenen Länderei befindet sich nicht die gegnerische Burg. Das Einkommen des Spielers erhöht sich entsprechend der Länderei. Gehörte die Länderei zu einer Region, die der Spieler schon zum Teil eingenommen hat, erhält der Spieler den von der Region abhängigen Bonus. Wurde diese Länderei zum ersten Mal eingenommen erhält der Spieler zusätzlich eine zufällige ausspielbare Karte. <u>Fall 2:</u> In der eingenommenen Länderei befindet sich die gegnerische Burg. Der Spieler gewinnt das Spiel.	Auf einer neutralen Länderei befinden sich mehr eigene als feindliche Einheiten. ODER Auf einer feindlichen Länderei befinden sich mehr eigene als feindliche Einheiten	Die Länderei ist eingenommen. ODER Die Länderei ist eingenommen und der Spieler hat das Spiel gewonnen.
16. Einheiten-Fähigkeit einsetzen	Spieler	<u>1.</u> Wenn der betreffende Einheitstyp ausgewählt ist, wird der Aktionsbutton auf der Aktionsleiste sichtbar. <u>2.</u> Der Spieler klickt mit der Maus auf den Aktionsbutton auf der Aktionsleiste. <u>3.</u> Die Fähigkeit wird für alle ausgewählten Einheiten ausgeführt.	Der Spieler besitzt alle Ländereien innerhalb einer Region mit Bonusgebäude. UND Eine oder	Die Fähigkeit wird ausgeführt. Die Abklingzeit beginnt. ODER Die Fähigkeit wird nicht ausgeführt und es ertönt ein Hinweiston.

			mehrere Einheiten des betroffenen Typs sind ausgewählt. UND Der Cooldown ist verfügbar	
17. Einheiten verbessern	Spieler	1. Der Spieler klickt in der Aktionenleiste auf einen der Buttons "<Einheitenname> verbessern". 2. Fall 1: Der Spieler hat nicht genügend Gold um die Verbesserung auszuführen: Es ertönt ein Hinweiston. Fall 2: Der Spieler hat genügend Gold: Die Verbesserung wird in die Ausbildungswarteschlange eingefügt. Wenn sie an der ersten Stelle steht, wird die Verbesserung ausgeführt. Wenn die Verbesserung abgeschlossen ist, kann der Spieler die entsprechende verbesserte Einheit ausbilden	Die Burg ist ausgewählt	Der Spieler kann nun entsprechende verbesserte Einheiten ausbilden, Gold in Höhe der Kosten der Verbesserung wurde dem Spieler abgezogen. ODER Es ertönt ein Hinweiston.
18. Kartenbonus einsetzen	Spieler	<u>Fall 1:</u> Der Spieler besitzt mindestens eine Karte des gewählten Typs. <u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Karte in der Kartenverwaltung. <u>2.</u> Der Effekt der gewählten Karte wird ausgeführt. (1. Stack Bonus) <u>3.</u> Eine Karte des gewählten Typs wird aus der Kartenverwaltung entfernt. ODER <u>1.</u> Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine Karte in der Kartenverwaltung. <u>2.</u> Der Effekt der gewählten Karte wird ausgeführt. (Maximale Stack Anzahl, aber nicht größer als 3. Stack) <u>3.</u> Die Anzahl gespielter Karten des gewählten Typs wird aus der Kartenverwaltung entfernt. <u>Fall 2:</u>	Seit Aktivierung der letzten Karte ist die Abklingzeit abgelaufen.	Der Bonus wird für die entsprechenden Objekte aktiviert. Die gespielte(n) Karte(n) werden aus der Kartenverwaltung entfernt. ODER Es ertönt ein Hinweiston.

		Der Spieler besitzt keine Karte des gewählten Typs. <u>1.</u> Der Spieler klickt mit der linken oder rechten Maustaste auf eine Karte in der Kartenverwaltung. <u>2.</u> Ein Hinweiston wird gespielt.		
19. Automatisches Heilen	Spiel	Einheiten erhalten langsam verlorenes Leben zurück, bis ihr Lebensbalken komplett gefüllt ist oder sie die Länderei mit dem Heilbrunnen verlassen.	Eigene Einheiten sind in der Nähe des Heilbrunnens. Die Länderei in der der Heilbrunnen steht ist eingenommen.	Eigene Einheiten werden geheilt.

4.2 Spielobjekte

4.2.1 Die Attribute

Einheiten haben sechs grundlegende Attribute. In Tabelle 4.2 werden die einzelnen Attribute erläutert.

Tabelle 4.2: Die Attribute

Lebenspunkte:	Die Lebenspunkte sind ein Maß dafür, wie lange im Kampf ausgeharrt werden kann. Durch Angriffe gegnerischer Einheiten werden die Lebenspunkte verringert. Fallen diese auf 0, wird die Einheit zerstört. Einheiten können an dem Heilbrunnen langsam Lebenspunkte regenerieren.
Schaden:	Verursachter Schaden durch Angriffe von Einheiten. Jede Einheit verfügt über einen Basis-Schaden, der gemäß dem Schere-Stein-Papier Prinzips angepasst wird. Ein Schwertkämpfer verursacht bei einem anderen Schwertkämpfer beispielsweise einen Schaden von 10, bei einer Kavallerieeinheit hingegen 15.
Bewegungsgeschwindigkeit:	Die Bewegungsgeschwindigkeit legt fest, wie schnell sich die Einheit über die Karte bewegen kann und hängt einerseits von dem Einheitentyp ab, andererseits von der Geländeart, auf dem sich die Einheit befindet. Sumpf verringert die Bewegungsgeschwindigkeit.
Angriffsrate:	Dauer die zwischen zwei Angriffen einer Einheit vergeht.
Reichweite:	Reichweite bezeichnet die Entfernung zwischen einer Einheit und einem Gegner, in der ein Angriff ausgeführt werden kann. Diese ist nur für Bogenschützen relevant und kann für diese noch weiter gesteigert werden, indem Position auf einem Hügel eingenommen wird. Nahkampfeinheiten besitzen eine Reichweite von 1.
Sichtweite:	Sichtweite bezeichnet die Entfernung, in der gegnerische Einheiten und Gebäude wahrgenommen werden. Grundsätzlich gilt: der Spieler kann nur sehen, was auch seine Einheiten sehen oder sich in seinen eigenen Ländereien befindet.

4.2.2 Die Gebäude



Abb. 4.1: Burg

In Risk of War gibt es vier verschiedene Gebäudetypen. Die **Burg** (Abb. 4.1), die Kaserne, das Bonusgebäude und den Heilbrunnen. Erstere nimmt eine zentrale Rolle ein, denn mit der Einnahme der Länderei in der sich die gegnerische Burg befindet ist das Spiel gewonnen, bzw. im entgegengesetzten Fall verloren und zudem ist die Burg das Hauptproduktionsgebäude für Einheiten. Zusätzlich lassen sich Einheitenverbesserungen nur in der Burg erforschen. Die Positionen der Burgen des Spielers und der KI befinden sich an entgegengesetzten Seiten der Karte.



Abb. 4.2: Kaserne

Kasernen (Abb. 4.2), können zwar, wie die Burg, Einheiten ausbilden, aber diese nicht verbessern. Kasernen befinden sich in mehreren über die Karte verstreuten, zu Anfang neutralen, Ländereien. Die Ausbildung von Einheiten ist nur möglich, wenn ein Spieler die zugehörige Länderei besitzt.

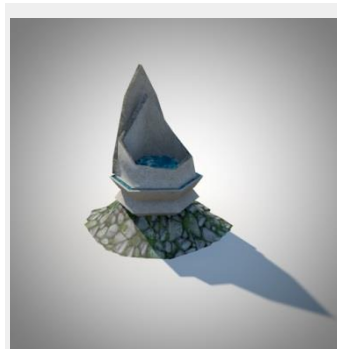


Abb. 4.3: Heilbrunnen

Der **Heilbrunnen** (Abb. 4.3) ermöglicht es den Spielern verwundete Einheiten zu heilen. Die Heilung wird auf alle umstehenden Einheiten angewandt, falls die zugehörige Länderei eingenommen wurde. Dieses Gebäude existiert nur einmal an einer zentralen Position in der Mitte der Karte.



Abb. 4.4: Bonusgebäude

Bonusgebäude (Abb. 4.4) schalten bei drei (Schwertkämpfer, Bogenschütze, Kavallerie) der vier Einheitentypen zusätzliche aktive Fähigkeiten frei.

Von diesen Gebäuden existiert auf der Karte eines für jeden der Einheitentypen. Sie sind nicht einer Länderei, sondern einer Region zugeordnet und geben ihren Bonus nur, wenn alle der Region zugehörigen Ländereien von einem Spieler kontrolliert werden.



Abb. 4.5: Goldmine

Ländereien mit einer **Goldmine** (Abb. 4.5) erhöhen das Einkommen deutlich stärker als andere Ländereien. Es befinden sich zwei Goldminen an weiter von den Burgen entfernten Positionen auf der Karte.

4.2.3 Die Einheiten

Es gibt vier verschiedene **Einheitentypen**; den Schwertkämpfer, den Bogenschützen, die Kavallerie sowie den Späher. Sie können für Gold ausgebildet werden und erscheinen dann nach einiger Zeit an dem jeweiligen Produktionsgebäude des Spielers. Einheiten können mit der Maus frei gesteuert werden und beginnen, sofern man dies nicht mit dem „Automatischen Angreifen Umschalten“ Kommando unterbindet, feindliche Einheiten zu attackieren, sobald sich diese in Sichtweite befinden. Auch lässt sich per Mausklick der Befehl geben, gezielt gegnerische Einheiten anzugreifen.

Der Ausgang eines Duells von Schwertkämpfer, Bogenschütze und Kavallerie untereinander beruht auf dem **Schere-Stein-Papier-Prinzip**, (Kap. 4.2.4) wobei der Schwertkämpfer stets die Kavallerie besiegt, diese hingegen leicht gegen den Bogenschützen gewinnt und letzterer seinen Reichweitenvorteil gewinnbringend gegen den langsamen Schwertkämpfer ausspielt. Große Kämpfe sollen durch die geschickte Zusammenstellung und Steuerung der Armee an Tiefgang gewinnen. Jede Einheit ist zudem in der Lage Ländereien einzunehmen, was mit zunehmender Anzahl Einheiten in einer Länderei beschleunigt wird.

Zu den bereits genannten Einheiten hat der Spieler die Möglichkeit **aufgerüstete Varianten** der drei Haupt-Kampfeinheiten auszubilden, indem er die entsprechende, allerdings recht teure Verbesserung erwirbt. Schwertkämpfer lassen sich zu gepanzerten Schwertkämpfern ausbilden, die dadurch widerstandsfähiger werden, Bogenschützen können einen Langbogen erhalten, was ihre Reichweite erhöht, und Kavallerie kann aus dem Ritterstand rekrutiert werden, was ihre Geschwindigkeit in unwegsamem Gelände als auch ihre Abwehrfähigkeiten verbessert.

Im Folgenden sind die Attribute der Einheiten in den Tabellen 4.3 bis 4.8 aufgeführt.



Abb. 4.6: Der Schwertkämpfer

Tabelle 4.3: **Der Schwertkämpfer**

Beschreibung: Der Schwertkämpfer (Abb. 4.6) ist eine mittelschwer gepanzerte Nahkampfeinheit, die den Kern einer jeden Armee bildet. Er ist ein geübter Kämpfer und versteht sich hervorragend darauf berittene Einheiten in ihre Schranken zu weisen. Durch seine geringe Bewegungsgeschwindigkeit muss er allerdings hohe Verluste in Kauf nehmen, wenn er versucht Bogenschützen zu attackieren.

Lebenspunkte: 100

Schaden: 10

Angriffsrate: 2

Bewegungsgeschwindigkeit: 2

Reichweite: 1

Sichtweite: 6

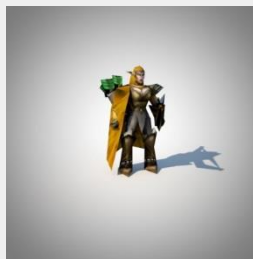


Abb. 4.7: Der Bogenschütze

Tabelle 4.4: **Der Bogenschütze**

Beschreibung: Der Bogenschütze (Abb. 4.7) entfaltet seine Wirkung am besten, wenn er sich weit hinter der Frontlinie in einer geschützten Position befindet. Seine Pfeile besitzen eine hohe Durchschlagskraft, gepaart mit seinem Reichweitenvorteil ist er befähigt großen Schaden selbst an gepanzerten Schwertkämpfer anzurichten. Wird er jedoch von gegnerischer Kavallerie eingeholt, ist er fast chancenlos.

Lebenspunkte: 70

Schaden: 8

Angriffsrate: 3

Bewegungsgeschwindigkeit: 2

Reichweite: 6

Sichtweite: 8



Abb. 4.8: Die Kavallerie

Tabelle 4.5: **Die Kavallerie**

Beschreibung:	Die Kavallerie (Abb. 4.7) ist eine äußerst schnelle berittene Einheit und eignet sich daher hervorragend gegenwärtige Bogenschützen anzugreifen. In einem ausdauernden Kampf mit wenig Bewegungsfreiheit, wie ihn gut organisierte Schwertkämpferverbände leicht erzeugen können, kommt er allerdings schnell ins Hintertreffen.
Lebenspunkte:	90
Schaden:	10
Angriffsrate:	3
Bewegungsgeschwindigkeit:	4
Reichweite:	1
Sichtweite:	6

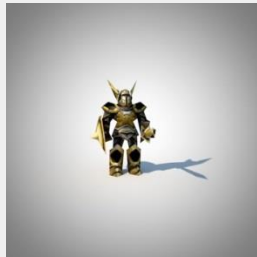


Abb. 4.9: Der gepanzerte Schwertkämpfer

Tabelle 4.6: **Der gepanzerte Schwertkämpfer**

Beschreibung:	Der gepanzerte Schwertkämpfer (Abb. 4.9) wird, im Gegensatz zu seinen nur mittlere Rüstung tragenden Kumpanen, besser ausgerüstet. Er hat Zugriff auf verschiedenste Waffen, um den Vorlieben des Kämpfers gerecht zu werden, trägt schwere Rüstung und oftmals beschlagene Schilde. Dies ermöglicht ihm dem Pfeilhagel gegnerischer Bogenschützen länger standzuhalten und verbessert zudem seine Widerstandskraft gegenüber Kavallerie.
Lebenspunkte:	120
Schaden:	15
Angriffsrate:	2
Bewegungsgeschwindigkeit:	2
Reichweite:	1
Sichtweite:	6



Abb. 4.10: Der Langbogenschütze

Tabelle 4.7: **Der Langbogenschütze**

Beschreibung:	Langbogenschützen (Abb. 4.10) sind trainiert im Umgang mit besonderen Bögen, deren Länge fast der Größe eines Menschen entspricht. Die Vergrößerung der Reichweite gibt dem Schützen mehr Zeit anstürmende Schwertkämpfer zu zerschlagen und die erhöhte Durchschlagskraft zeigt auch bei Pferden und deren Reitern eine Wirkung.
Lebenspunkte:	65
Schaden:	10
Angriffsrate:	3
Bewegungsgeschwindigkeit:	2
Reichweite:	9
Sichtweite:	9

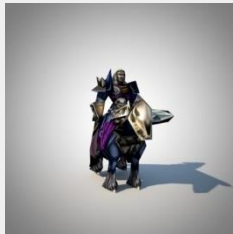


Abb. 4.11: Der Ritter

Tabelle 4.8: **Der Ritter**

Beschreibung:	Der Ritter (Abb. 4.11), zumal adelig, ist im Stande sich eine bessere Ausrüstung und Ausbildung zu leisten als der gewöhnliche Soldat. Er ist schwer gepanzert und im Besonderen geübt auch in unwegsamem Gelände zu reiten und zu kämpfen. Er erreicht so leichter auf Hügeln stationierte Bogenschützen und kann sich auch etwas länger gegen Schwertkämpfer zur Wehr setzen.
Lebenspunkte:	105
Schaden:	15
Angriffsrate:	3
Bewegungsgeschwindigkeit:	4
Reichweite:	1
Sichtweite:	6



Abb. 4.12: Der Späher

Tabelle 4.8: **Der Späher**

Beschreibung: Der Späher (Abb. 4.12) verzichtet im Gegensatz zu den anderen berittenen Einheiten auf schwere Panzerung und Bewaffnung, um höhere Geschwindigkeiten als diese zu erreichen. In Kombination mit seinem trainierten Auge ermöglicht der Späher so seinem Befehlshaber die Auskundschaftung möglicher strategischer Objekte und feindlicher Truppen. Durch mangelnde Kampfausrüstung ist diese Einheit den Anderen im Kampf deutlich unterlegen.

Lebenspunkte: 60

Schaden: 2

Angriffsrate: 3

Bewegungsgeschwindigkeit: 5

Reichweite: 1

Sichtweite: 10

4.2.4 Das Kampfsystem

Das Kampfsystem orientiert sich an klassischen Vertretern des Genres. Es ist ein bewährtes Konzept, das darauf beruht, deutliche Stärken und Schwächen für verschiedene Einheiten zu erzeugen und so eine taktische Vielfalt, sowohl in der Armee Zusammenstellung als auch der Steuerung von Armeen, Einheitengruppierungen, selbst von individuellen Einheiten, zu ermöglichen.

In Risk of War nehmen Kämpfe von einzelnen Einheiten ohne Beeinflussung von außen folgenden Ausgang:

- Der **Schwertkämpfer** besiegt die Kavallerie, verliert jedoch gegen den Bogenschützen.
- Die **Kavallerie** besiegt den Bogenschützen, verliert jedoch gegen den Schwertkämpfer.
- Der **Bogenschütze** besiegt den Schwertkämpfer, verliert jedoch gegen die Kavallerie.
- Der **Späher** verliert gegen alle drei der obigen Einheiten.
- Der Ausgang von Kämpfen **gleicher Einheiten** lässt sich im Wesentlichen darauf zurückführen, welche Einheit den ersten Schlag gemacht hat.
- Die **verbesserten Einheiten** gewinnen stets, wenn auch knapp, gegen ihr nicht verbessertes Gegenstück.
- Verbesserte Einheiten sind widerstandsfähiger im Kampf gegen die ihre Schwäche repräsentierenden Einheit, sie können also mehr Schaden anrichten bevor sie sterben als die Basiseinheiten.

4.3 Geländetypen, Ländereien, Regionen und die Karte

Die **Karte** ist das Spielfeld von Risk of War. An ihren entgegengesetzten Seiten befinden sich die Burgen der beiden Kontrahenten. Aufgebaut wird die Karte aus verschiedenen Ländereien die sich zu Regionen zusammensetzen und erobert werden können und dann in gewissen Zeitintervallen Gold produzieren.

Es gibt zwei Arten von **Ländereien**. Eine gewöhnliche Länderei generiert eine durchschnittliche Menge Gold und macht den Großteil der Kartenfläche aus. Spezielle Ländereien bieten zusätzlichen strategischen Wert.

Goldminen generieren eine beträchtliche Menge Gold, befinden sich allerdings recht weit von der Burg entfernt. Ländereien mit Bonusgebäuden ermöglichen dem Spieler die Freischaltung von aktiven Fähigkeiten für seine Einheiten. Grundsätzlich gilt, dass jede Länderei eingenommen werden kann, Gold aber nur erhalten wird, wenn die Länderei auch über andere Ländereien mit der Burg verbunden ist.

Vom Gegner besetzte Ländereien können zunächst neutralisiert und dann eingenommen werden, wobei die Geschwindigkeit der Übernahme von der Anzahl der Einheiten als auch von dem Verhältnis der eigenen zu den gegnerischen Einheiten in der Länderei abhängt.

Wenn alle Ländereien einer **Region** eingenommen wurden, wird ein Regionen-Bonus für den kontrollierenden Spieler freigeschaltet. In den meisten Fällen ist dies zusätzliches Gold, doch es gibt auch drei Regionen in denen jeweils ein Bonusgebäude zu finden ist. Durch die Einnahme einer solchen Region wird die entsprechende aktive Bonusfähigkeit für den entsprechenden Einheitentyp freigeschaltet.

Ländereien setzen sich darüber hinaus aus drei verschiedenen **Geländetypen** zusammen. Grasland hat keine besonderen Vor- oder Nachteile, Hügel hingegen erhöhen für Fernkampfeinheiten die Reichweite und Sumpf verringern die Bewegungsgeschwindigkeit der Einheiten.

4.4 Die Ressource - Gold

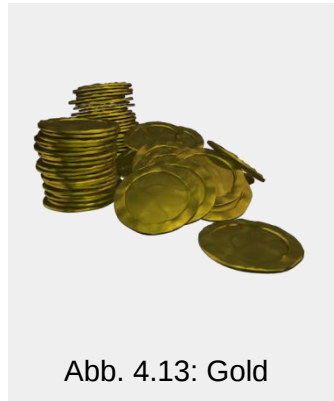


Abb. 4.13: Gold

Gold (Abb. 4.13) ist die einzige Ressource in Risk of War. Zu Beginn des Spiels haben beide Spieler eine geringe Menge Gold, mit dem sie die ersten Einheiten ausbilden können. Für jede besetzte Länderei erhöht sich das Einkommen des Spielers, im Falle einer Goldmine in beträchtlichem Umfang. Zusätzlich ist es möglich durch Besetzen aller Ländereien einer Region weiteres Gold zu erhalten. Damit das Gold zur Burg transportiert werden kann, muss allerdings eine Verbindung über schon eingenommene Ländereien bestehen.

Mit Gold werden alle Einheiten und Einheitenverbesserungen gekauft.

4.5 Spielstruktur

Zu **Beginn einer Partie** verfügt jeder Spieler über eine kleine Menge Gold. Außerdem ist die Kamera auf seine Burg zentriert. Seine erste Aufgabe ist es mit dem zur Verfügung gestellten Gold Einheiten auszubilden, mit denen er dann nahe gelegene Ländereien einnehmen kann. Diese sind, bis auf die zwei Startländereien, alle neutral. Durch die Eroberung von Ländereien wird das Einkommen erhöht und weitere Einheiten können ausgebildet werden. Hier bieten sich schon erste strategische Möglichkeiten. Der Spieler kann sich auf die Sicherung eines bestimmten Bonusgebäudes festlegen und die Armeestruktur dementsprechend anpassen, sich darauf konzentrieren das Einkommen zu erhöhen oder das Risiko frühzeitiger Einheitenverbesserung eingehen.

Im **Mid-Game** treffen die Spieler zum ersten Mal direkt aufeinander. Ein stetiger Goldfluss sollte zu diesem Zeitpunkt bereits gesichert sein, ebenso wie die Einnahme einer ersten Kaserne sowie einiger naher Regionen. Auch hier gibt es wieder mehrere strategische Möglichkeiten. Nimmt der Spieler weiterhin neutrale Ländereien ein um sein Einkommen zu steigern, beginnt er den Kampf um die Bonusgebäude oder versucht er durch frühe Schlachten mit Hilfe des Heilbrunnen einen Vorteil zu erlangen. Auch bietet sich dem Spieler die Möglichkeit durch einen geschickten Vorstoß in das gegnerische Gebiet strategisch wichtige Ländereien von der gegnerischen Burg abzuschneiden. Die Entscheidung, wann und welche Einheiten verbessert werden sollten, begleitet den Spieler das gesamte Spiel hindurch. Solange die Verbesserung noch nicht aktiv ist, verfügt der Spieler über weniger Gold, dadurch auch weniger Einheiten und ist zeitweise verwundbar. Dafür hat er nach Aktivierung der Verbesserung einen deutlichen Vorteil gegenüber den nicht verbesserten Einheiten.

Sobald weitgehend alle neutralen Ländereien erobert wurden, befindet sich das Spiel im **Late-Game**. Wurde das Spiel bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden, gibt es nur noch ein Ziel. Die Burg des Gegners. Wie dieses Ziel erreicht wird, bleibt dabei dem taktischen Geschick des Spielers überlassen. Die durch die Bonusgebäude gegebenen Fähigkeiten und die gekauften Upgrades werden hier ausschlaggebend sein.

4.6 Karten

Nach erstmaliger Eroberung einer Länderei erhält der Spieler eine zufällige Karte. Die Karten repräsentieren verschiedene Boni, die der Spieler einsetzen kann.

Nach Erhalt einer Karte wird diese in der Kartenverwaltung angezeigt und zur Nutzung verfügbar gemacht. Karten lassen sich stapeln (bis zu 3 Karten des gleichen Typs) und die dazugehörigen Boni werden effektiver je mehr Karten dieses Typs man besitzt und aktiviert. Die Häufigkeit mit der der Spieler Karten nutzen kann ist allerdings zeitlich beschränkt. Die verschiedenen Karten werden im Folgenden erläutert.

1. Geschwindigkeit erhöhen:

Alle eigenen Einheiten können schneller laufen.

1. Stack: Die Einheiten laufen für 4 Sekunden 50% schneller.
2. Stack: Die Einheiten laufen für 10 Sekunden 50% schneller.
3. Stack: Die Einheiten laufen für 20 Sekunden 50% schneller. Zusätzlich erhält der Spieler 400 Gold

2. Heilung:

Alle eigenen Einheiten werden über Zeit geheilt.

1. Stack: Die Einheiten werden für 4 Sekunden um 3 Lebenspunkte pro Sekunde geheilt.
2. Stack: Die Einheiten werden für 10 Sekunden um 3 Lebenspunkte pro Sekunde geheilt.
3. Stack: Die Einheiten werden für 15 Sekunden um 3 Lebenspunkte pro Sekunde geheilt. Zusätzlich erhält der Spieler 30 Einheiten (10 Schwertkämpfer, 10 Bogenschützen, 10 Kavallerie) an seiner Burg.

3. Stärke:

Alle eigenen Einheiten werden für kurze Zeit stärker.

1. Stack: Die Einheiten verursachen für 4 Sekunden 3 Schaden mehr.
2. Stack: Die Einheiten verursachen für 10 Sekunden 3 Schaden mehr.
3. Stack: Die Einheiten verursachen für 15 Sekunden 3 Schaden mehr. Zusätzlich erhält der Spieler für jede Länderei in seinem Besitz eine Einheit.

4. Einkommenserhöhung:

Der Spieler erhält mehr Gold pro Sekunde.

1. Stack: Der Spieler erhält für 4 Sekunden 25% mehr Gold pro Sekunde.
2. Stack: Der Spieler erhält für 10 Sekunden 25% mehr Gold pro Sekunde.
3. Stack: Der Spieler erhält für 20 Sekunden 25% mehr Gold pro Sekunde. Zusätzlich erhält der Spieler mit einer Wahrscheinlichkeit von 33% eine zusätzliche Karte.

5. Produktionsbeschleunigung:

Der Spieler kann Einheiten schneller ausbilden.

1. Stack: Der Spieler kann 4 Sekunden lang Einheiten um 25% schneller ausbilden.
2. Stack: Der Spieler kann 10 Sekunden lang Einheiten um 25% schneller ausbilden.
3. Stack: Der Spieler kann 20 Sekunden lang Einheiten um 25% schneller ausbilden. Zusätzlich erhält der Spieler mit einer Wahrscheinlichkeit von 33% eine zusätzliche Karte.

6. Geschenkte Armee:

Der Spieler erhält sofort zusätzliche Einheiten an seiner Burg.

1. Stack: Der Spieler erhält 5 weitere Einheiten. (5 Schwertkämpfer)
2. Stack: Der Spieler erhält 15 weitere Einheiten (10 Schwertkämpfer, 5 Bogenschützen)
3. Stack: Der Spieler erhält 40 weitere Einheiten (15 Schwertkämpfer, 15 Bogenschützen, 10 Kavallerie).

4.7 Statistiken

Es gibt in Risk of War zwei Arten von Statistiken. Zum einen werden Daten über das aktuelle Spiel gesammelt, welche am **Ende einer Runde** angezeigt werden. Zum anderen gibt es eine **globale Statistik**, die Informationen über alle gespielten Partien bietet. Diese ist über das Hauptmenü zu erreichen. Die Statistiken werden jeweils am Ende einer Partie aktualisiert und haben keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen.

Folgende Statistiken werden nach einer Runde angezeigt:

- Spieldauer
- Gekaufte Einheiten (pro Spieler)
- Getötete Einheiten (pro Spieler)
- Eroberte Ländereien
- Neutrale Ländereien
- Gegnerische Ländereien
- Während der Partie erhaltene Achievements

Folgende Statistiken werden global gesammelt:

- Gesamtspielzeit
- Gespielte Partien
- Gewonnene Partien
- Kürzeste Partie / Längste Partie
- Insgesamt gefallene Einheiten

4.8 Achievements

Der Spieler hat die Möglichkeit durch besondere Leistungen im Spielverlauf verschiedenste Errungenschaften (Achievements) freizuschalten. Diese werden einmalig vergeben und werden am Ende eines Spieles in der Statistik aufgelistet. Außerdem lassen sich die bereits errungenen, so wie die noch ausstehenden Achievements (Tabelle 4.9.) im Menüpunkt "Achievements" einsehen.

Tabelle 4.9: Achievements

Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft.	Spiele für insgesamt eine halbe Stunde.
Wohl angelegte Zeit.	Spiele für insgesamt 5 Stunden.
Süchtling	Spiele für insgesamt 24 Stunden.
Erster Schritt.	Gewinne ein Spiel.
Nichts leichter, als das.	Gewinne 5 Spiele.
Ich brauche einen richtigen Gegner!	Gewinne 20 Spiele.
Profi!	Gewinne 100 Spiele.
Weg da, ich habe es Eilig!	Gewinne ein Spiel in unter 30 Minuten.
Blitzkrieg	Gewinne ein Spiel in unter 10 Minuten.
Es ist ein Anfang.	Besitze 50 Einheiten auf einmal in einem Spiel.
Kleine Armee.	Besitze 200 Einheiten auf einmal in einem Spiel.
Bin dabei die Weltherrschaft an mich zu reißen!	Besitze 500 Einheiten auf einmal in einem Spiel.
First-Blood	Töte 50 Gegner in einem Spiel.
Bluttausch	Töte 500 Gegner in einem Spiel.
Gemetzel	Töte 1000 Gegner in einem Spiel.
Sammler	Besitze 500 Gold auf einmal.
Geizhals	Gewinne ein Spiel, indem du weniger als 200 Gold ausgegeben hast.
Überlebenskünstler	Gewinne ein Spiel, ohne eine Einheit zu verlieren.
Entdecker	Decke in einem Spiel die gesamte Karte auf.
Weltherrschaft... Check!	Nenne alle Felder des Spiels dein Eigen.

5. Screenplay

5.1 Konzeptzeichnungen

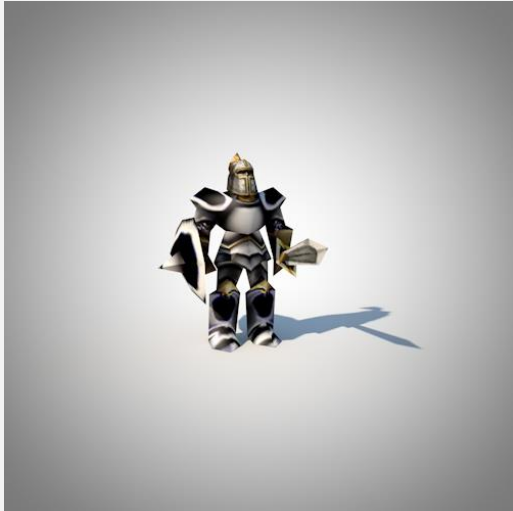


Abb. 5.1: Design für Nahkämpfer



Abb. 5.2: Design für Kavallerie

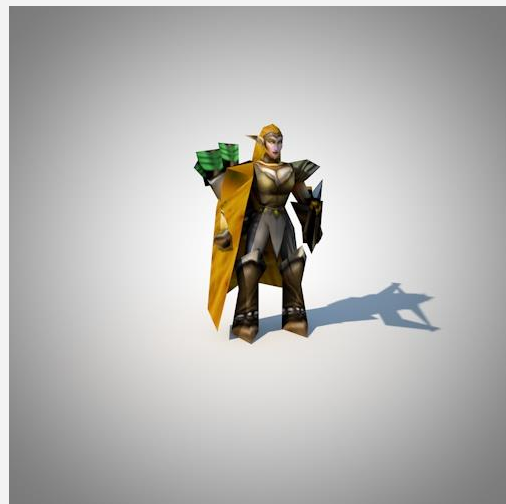


Abb. 5.3: Design für Fernkämpfer



Abb. 5.4: Design für Späher



Abb. 5.5: Design für Burg



Abb. 5.6: Design für Kaserne

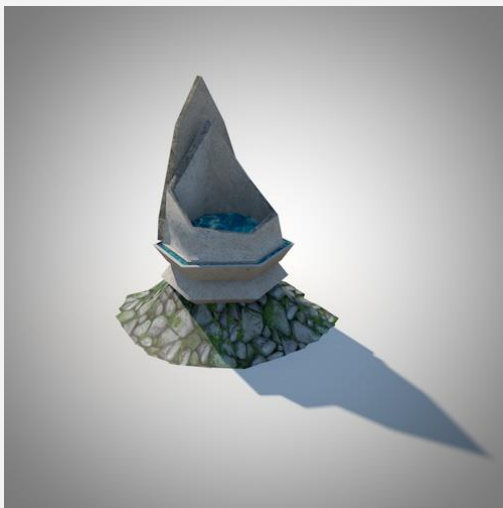


Abb. 5.7: Design für Heilbrunnen



Abb. 5.8: Design für Bonusgebäude



Abb. 5.9: Design für Bonusgebäude



Abb. 5.10: Design für Bonusgebäude



Abb. 5.7: Hauptmenü-Screen